GAMEREPORT



LÍNEAS ENFRENTADAS
POR ENCIMA DE LA GUERRA

#12
ABRIL
2016

Rompan filas

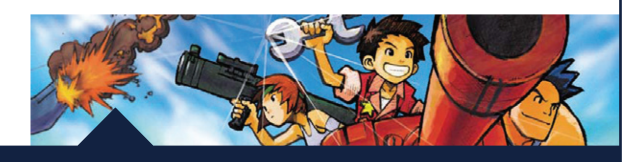
por Marcos Gabarri

El siglo XX hizo saltar por los aires la concepción clásica de belleza. El placer estético dejó a un lado los armónicos compases del concepto de bien para darse de bruces con el mal más anárquico. Empezamos a ver la belleza en el horror: en 'El 3 de mayo en Madrid', en el 'Guernica' o en la hipnótica forma del hongo dibujado en los cielos de Hiroshima. Hasta el compositor alemán Stockhausen se refirió a los atentados del 11-S como la más grande obra de arte jamás hecha. Todo apunta a que estamos tan acostumbrados a la guerra que le hemos encontrado su lado bueno. Desde esa visión heroica y de exaltación de la madre patria con la que Tchaikovsky y Wagner se batían en un duelo de batutas hasta la mismísima banalización del conflicto bélico. Como en 'V de Vendetta', la 'Obertura 1812' resuena en nuestras cabezas con tan sólo escuchar la explosión de un cañón. El batir de las aspas de un helicóptero nos traslada a esa 'Cabalgata de las valquirias' con la que Coppola ya coqueteaba en los setenta y que, décadas más tarde, 'Far Cry 3' se tomó la licencia de homenajear. Pero, ya aquí, somos testigos del cambio. La aparición de la fotografía y, más tarde, de la imagen en movimiento, trajo a nuestras casas la obscenidad del campo de batalla. El mismo arte que nos tapaba los ojos empezó a mostrarnos la cruda realidad. Los medios de comunicación han convertido a esos segmentos de vídeo en el pan nuestro de cada día, arrebatando su significado primigenio. Perplejos, observamos cómo la realidad se entremezcla con la ficción para dar lugar a un espectáculo esperpéntico en el que el ocio electrónico hizo su aparición, aportando su granito de arena.

Más tarde de lo previsto, el duodécimo número de GameReport se acerca a los pedazos de píxel más beligerantes. Incrédulos, hemos presenciado cómo los videojuegos no sólo tratan a la guerra desde el mismo prisma del arte clásico sino que, también, son obras capaces de mostrar su verdadera faceta: destrucción, sufrimiento y muerte. Hemos presenciado cómo el *musou* contribuye a la mitificación del héroe de guerra, pero también que 'Spec Ops: The Line' supone un jarro de agua fría al reflejar la degeneración de la barbarie humana. 'Valkyria Chronicles' nos desveló los horrores de un conflicto en el que los gobiernos se toman la justicia por su mano, al mismo tiempo que *la gran N* hacía las funciones de un bálsamo al edulcorar guerras de plástico con sus Nintendo Wars. En las campañas multijugador de los FPS más crudos hemos vivido la adrenalina del pelotón de la mano del soldado raso, sin dejar que la experiencia arcade de 'Metal Slug' nos impida dibujar una sonrisa entre pólvora y dinamita. Sin apenas darnos cuenta, llevamos toda la vida oyendo el cuento de los vencedores y vencidos, una pesadilla que se repite adoptando diferentes formas y colores, incluso a la hora del juego. Un cuento protagonizado por la dicotomía éxito-fracaso, como la historia de Gonzo Suárez en el desarrollo de 'Commandos'. La diferencia es que ahora sabemos ver lo oculto y valorar lo explícito. Rompan filas, si pueden, pues aunque se disfrace con los nombres de paz y justicia, la guerra acecha en cada esquina. Siempre.

Contenidos

#12 ABRIL 2016







GAMEREPORT

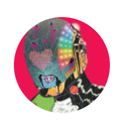
#12
ABRIL
2016

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

▸ DISEÑO PORTADA: EZEQUIEL SONA Y LAURA CASAIZ.

Equipo



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor, Coordinador
@ProggerXXI



Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



Juanma García conecta el escribir sobre videojuegos con la ingesta de Doritos. Reside en Madrid rodeado de gatos.
// Redactor, Community Manager
@enigmahate



Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de "SEEEGAAA".
// Redactor
*@_Ayate_*



Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora, ilustradora
@nao_chan_91



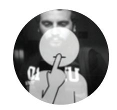
Víctor Paredes. Combate horribles criaturas del submundo en la profundidad de mazmorras generadas aleatoriamente.
// Redactor
@ViWalls



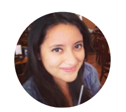
Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, cargocollective.com/ez-ek



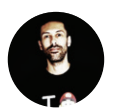
Luis García. Aventurero catalán que ha viajado desde Masyaf a Rapture al volante de un Fórmula 1.
// Colaborador, Redactor
@Zero_Relate



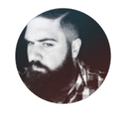
Alberto Venegas. Profesor, historiador y proyecto de antropólogo, director de Presura.
// Firma invitada
@Albertoxvenegas, @presurae



Karen Novelo. Diseñadora e ilustradora 3D. Amante de los videojuegos, el jazz y el buen café.
// Colaboradora, ilustradora
@venusiana_, behance.net/venusiana



Francisco Miguel Martínez. Aprendiz eterno de diseñador gráfico y retrogamer empedernido. Miembro vetusto de Akihabarablues.com
// Colaborador, ilustrador
@Roswell_AKB, goo.gl/DxblO2 (Flickr)



Joaquín Calderón. Diseñador gráfico, ilustrador. Tengo una vida en vectores y píxeles muy rara.
// Colaborador, Ilustrador
@MrSheloner, behance.net/Sheloner



Javier Vivar. Diseñador gráfico y artista digital. Debatiéndome entre la vida y la ficción.
// Colaborador, Ilustrador
artstation.com/artist/vivar

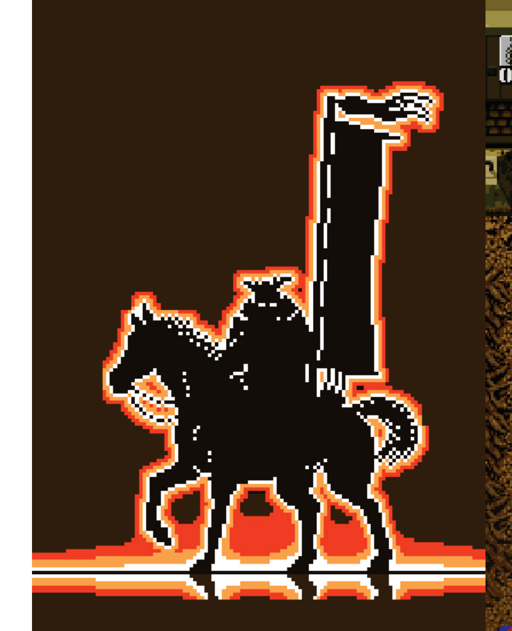


Laura Casaiz. Diseñadora gráfica e ilustradora a tiempo completo, maga blanca a tiempo parcial.
// Colaboradora, ilustradora
lauracasaiz.es

Cinco personajes históricos con los que cambiar el signo de los tiempos

por Pedro J. Martínez

La verdadera historia está escrita en las trincheras del tiempo, en los restos de metralla que van quedando atrás y que se olvidan. Todo lo demás son papeles manchados de interpretaciones sesgadas, interesadas o incompletas. Las cunetas de los anales se encuentran atestadas de prohombres que buscaron cambiar el mundo a su manera, enfermos de ambición, mártires libertadores o defensores a ultranza de sus ideales políticos. Los videojuegos, dentro de sus particularidades eminentemente lúdicas, han permitido a lo largo de los años recrear e interpretar el papel de algunos de ellos y, por lo tanto, escribir un nuevo final para sus epitafios.



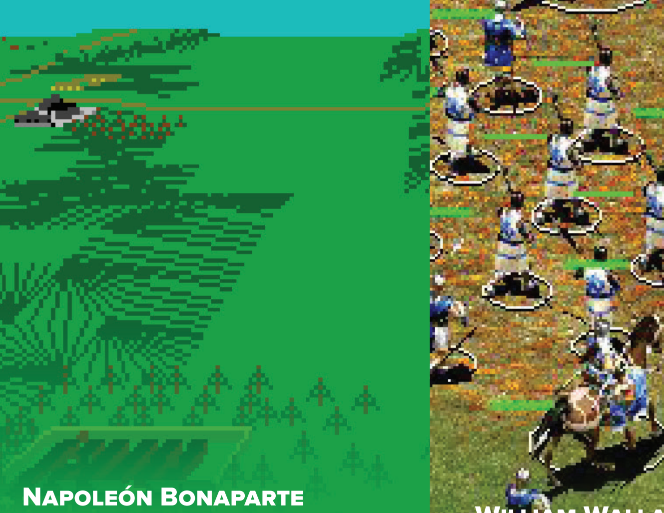
Oda Nobunaga
(Nobunaga's Ambition; 1989)

La figura del afamado soberano del Japón feudal ha estado siempre rodeada de leyendas y de cierto halo de oscura deidad. Muchas de sus representaciones, incluidas sus apariciones en juegos como 'Onimusha' o 'Devil Kings', lo muestran como un ser diabólico, ávido de poder. Sin embargo, la serie de Koei, cuyo primer título data de 1983, buscaba un punto de vista más neutral. Permitiendo vestir la piel de Nobunaga —o de alguno de los otros grandes daimios—, el primer juego de la saga en salir del país del sol naciente proporcionaba al jugador un sistema estratégico por turnos para lograr lo que Oda pretendió y nunca consiguió: unificar Japón... por la fuerza.



Che Guevara
(Guerrilla War; 1987)

Con una puesta en escena que recuerda con fuerza al histórico 'Commando' de Capcom, y con un esquema de control que adopta, además de varios aspectos jugables, las palancas rotativas de su exitoso 'Ikari Warriors', SNK lanzó a finales de los 80 uno de sus *run and gun* más polémicos. Bautizado como 'Guevara' y protagonizado por el mismísimo Che —Fidel Castro hacía las veces de segundo jugador—, el arcade nos ponía a los mandos de su peculiar representación de la revolución cubana. Como es sabido, al acceder al mercado occidental SNK censuró su propio juego y eliminó cualquier referencia directa, pero lo cierto es que no había que esforzarse mucho para averiguar el auténtico trasfondo.



Napoleón Bonaparte
(Waterloo; 1989)

A pesar de ser un completo desconocido, 'Waterloo' se caracterizó por plantear un cambio de paradigma en los juegos de estrategia: en lugar de exhibir el tablero desde una perspectiva cenital y consentir el control individual de cada unidad, el juego de los británicos (¡cómo no!) PSS limitaba nuestro conocimiento del desarrollo de la acción al campo visual del líder que encarnamos —el general francés o el duque de Wellington— y de los mensajes que vamos enviando y recibiendo a través de la cadena de mando. Un *first person strategy* en toda regla. Napoleón enterró aquél día sus sueños imperialistas, pero nadie dijo que no pudiéramos cambiar, desde nuestro cómodo escritorio, el signo de una de las batallas más determinantes de la historia.

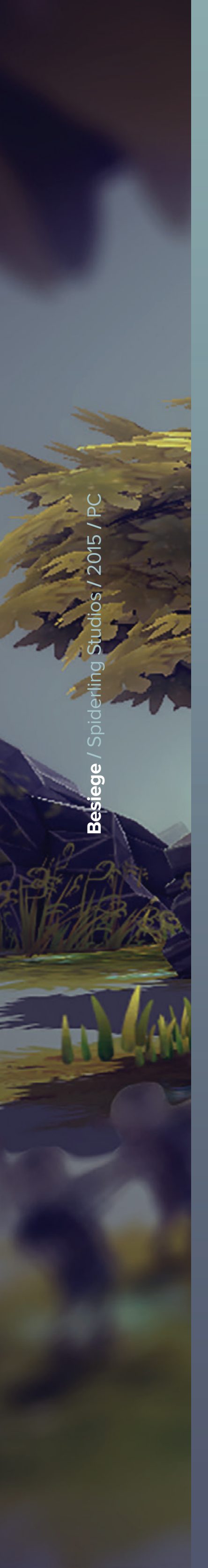


William Wallace
(Age of Empires II: The Age of Kings; 1999)

La primera de las campañas del segundo 'Age of Empires' nos es tan familiar que ya forma parte del ideario colectivo del medio que nos ocupa. Aupada por la oscarizada 'Braveheart', la figura de William Wallace destacó por encima de las del resto de un elenco que completaban Juana de Arco, Saladino, Gengis Khan y Barbarroja. La campaña del rebelde escocés funcionaba como efectivo tutorial y terminaba con la mítica batalla de Falkirk, en la cual los arqueros ingleses decretaron la victoria de los de Eduardo I; pero que levante la mano aquél que no se animó a cambiar la historia cuando el narrador soltaba aquello de «¡ha llegado Wallace!» en mitad de la misión.

Mijaíl Gorbachov
(Reagan Gorbachev, 2014)

Por supuesto, no todos los personajes históricos que aparecen en los videojuegos lo hacen integrados dentro de su contexto. El juego de Team2Bit para Ouya escapa del estigma de ser un clon de 'Hotline Miami' (que lo es) a través de la controversia, uniendo a los dos rostros más reconocibles de las últimas décadas de Guerra Fría en una cruzada conjunta contra unos atacantes desconocidos. Asesinar de forma compulsiva y con precisión de cirujano mientras manejamos a un Premio Nobel de la Paz de calva manchada es, sin duda, un modo de juego que llama la atención. Quizá, si Reagan y Gorbachov hubieran tenido que unir sus fuerzas contra un enemigo mayor, el mundo de hoy podría haber sido bien distinto. Da que pensar.



Besiege / Spiderling Studios / 2015 / PC

Creando la batalla

Si las guerras se hicieran con Lego, la premisa de 'Besiege' sería la más aproximada a la realidad. Imagina un universo paralelo donde convivan la creación y la destrucción, y se deje fluir la innovación para derrotar a un ejército enemigo: todo el mundo desearía robarte los planos de ese robot gigante con cuchillas en las rodillas que has fabricado, o la catapulta que también dispara proyectiles explosivos. Seguro que esbozas una sonrisa malévola mientras imaginas ese mundo tan distinto al que conoces: un mundo donde la guerra se gana con la construcción, el talento y la inteligencia, no con balas gratuitas y buena puntería.



No se olviden de la campaña

por Juanma García

El videojuego está en plena evolución, y eso es algo innegable. Desde los tiempos en los que se empezó a comercializar con ellos, han sufrido —y sufrirán— diferentes cambios que han cambiado la manera de entenderlos. De este modo, las historias con valor añadido han ido tomando un protagonismo innegable hace relativamente poco tiempo. Si echamos la vista atrás y comparamos épocas, podremos observar la evolución en el juego *online*; un modo de juego que antes se representaba mediante dos estandartes, y que ahora tiene enganchado a gran parte de la comunidad del videojuego. Casi todos hemos pasado alguna vez por una partida al típico 'Counter-Strike' en los tiempos donde el *cyber* nos recibía con los brazos abiertos; o también al mítico 'Unreal Tournament 2004' y sus frenéticas partidas en el modo *deathmatch*. Pero, como relataba anteriormente, el videojuego está en plena evolución, y eso también se nota a día de hoy.

No hace mucho, en una típica reunión de amigos, salió una saga como 'Call of Duty' a debate. La conversación comenzó con un intercambio de opiniones acerca de si la saga en sí era un completo despropósito, o si por el contrario era un juego divertido que se podía disfrutar si uno sabía bien cómo hacerlo. En mi caso particular, nunca fui de lidiar con los juegos de esa saga más allá de las primeras entregas, pero gracias a ese debate, y debido a que un familiar había adquirido el juego recientemente, me lancé a la piscina sin muchas esperanzas de que hubiera agua. 'Black Ops' fue el juego que cambió mi perspectiva respecto a dicha saga: posee una campaña digna de jugar, es frenético, tiene momentos en los que varía su estilo de juego, y no es para nada el compendio de idioteces que yo me había imaginado. Acabé tan contento con dicha campaña que lo primero que hice cuando nos volvimos a reunir los amigos anteriormente citados fue darles la razón... a medias. Sólo con mencionar que la campaña me había parecido majestuosa, mis amigos me miraron con cara extraña, hasta que uno de ellos comentó que casi todo el mundo que conocía no había terminado el modo campaña en pos del multijugador. No supe qué decir: en aquel momento dudé de sus palabras, no podía dar crédito ante el hecho de que



los jugadores dieran preferencia al multijugador antes que a la campaña; fue por eso que empecé a investigar sobre este hecho.

Lo primero que pensé en frío era el hecho de que muchos jugadores, por cuestión de tiempo, prefieren algo rápido, sencillo, sin ataduras y directo al grano, lo cual es verdaderamente comprensible. Recurriendo a la indiscutible búsqueda de Google, descubrí hilos abiertos en foros que precisamente lanzaban la misma pregunta que yo al aire: ¿se ignora la campaña en favor del multijugador? Sentí miedo, lo reconozco, pero algo me decía que todo aquello iba a salir bien y la mayoría de jugadores SÍ había terminado la campaña. Está claro que me equivoqué: seis de cada diez jugadores no habían terminado el modo campaña, y daban diferentes argumentos para intentar convencer al público de sus acciones. La diversión dentro de la comunidad multijugador, el tiempo, la experiencia propia vivida en una partida multijugador o la negativa a navegar en otros océanos eran algunas de sus contestaciones. No son respuestas incorrectas en absoluto, pero es algo que me preocupa para el futuro de la industria, en especial dentro de los *shooter*.

El año pasado, Treyarch anunció que 'Call of Duty: Black Ops III' saldría para todas las plataformas habituales, lo cual incluye consolas como PlayStation 3 o Xbox 360. Todo fue sobre ruedas hasta que se lanzó la bomba: 'Black Ops III' saldría para PS3 y 360 con una reducción a la mitad de frames, con una rebaja sustanciosa del apartado gráfico y, lo más sorprendente, sin modo campaña. Gran parte del público y de los medios se tomaron esta medida a risa por no recurrir al llanto, y es que verdaderamente nos estaban intentando vender la moto sin ruedas. No fuimos pocos los que vaticinamos el desastre para la industria, que no para la compañía.

Los gráficos de venta que suele ofrecer AEVI determinaron en el mes de noviembre que la versión de PS4 de 'Black Ops III' fue el videojuego más vendido de todo el mes, lo cual no sorprende viendo el público que tiene. Lo que sí resultaba sorprendente era que la versión de PS3 gobernara el tercer puesto de la lista a pesar de su tomadura ▸





«SEIS DE CADA DIEZ JUGADORES NO HABÍAN TERMINADO EL MODO CAMPAÑA, Y DABAN DIFERENTES ARGUMENTOS PARA INTENTAR CONVENCER AL PÚBLICO DE SUS ACCIONES»

de pelo a los usuarios con su reducción de contenido para esta versión. Desde entonces ya es oficial que la gente ignora la campaña en pos del multijugador en este tipo de títulos, y es algo que verdaderamente me apena y me hace preocuparme del camino que está tomando la industria.

Aquellas sensaciones que vivimos en el pasado con títulos de la talla de 'Hexen', 'Doom', 'Blood' o 'Quake' corren peligro de hundirse en el lodo: de hecho, ya lo están haciendo poco a poco. Nadie nos puede asegurar que jamás llegará el día en que una franquicia opte por no desarrollar un modo campaña y focalizar todo el material en un producto *online*. Con juegos como 'Star Wars Battlefront' ya se ha empezado a hacer.

Me causa pánico y terror ver a uno de mis géneros favoritos andar en la cuerda floja. Realmente a una compañía le interesa hacer aquello que le pide el usuario general, y absolutamente nadie puede adivinar si el futuro será como lo he pintado yo en este artículo o como lo hará otra persona. Sólo me queda pedir el último favor a los jugadores: por favor, no se olviden de la campaña.



LA ÚLTIMA BALA DE SEGA

Valkyria Chronicles

por Alejandro Patiño

«Cuando una fuerza militar se mueve con rapidez es como el viento; cuando va lentamente es como el bosque; es voraz como el fuego e inmóvil como las montañas. Es rápida como el viento en el sentido de que llega sin avisar y desaparece como el relámpago. Es como un bosque porque tiene un orden. Es voraz como el fuego que devasta una planicie sin dejar tras sí ni una brizna de hierba. Es inmóvil como una montaña cuando se acuartela. Es tan difícil de conocer como la oscuridad; su movimiento es como un trueno que retumba.»

Sun Tzu – 'El arte de la guerra'



No es poco habitual en estos tiempos que el jugador experimentado se encuentre con cierta sensación de repetición constante. Pese a su —permitidme decirlo: ya relativa— juventud, la industria del videojuego se mueve en las pantanosas aguas del reciclaje, nutriéndose de repetitivas mecánicas y rancias hibridaciones. Pudiera ser —yo me lo creería— que hubiera quien se atreviera a aseverar que en esto de los videojuegos ya está todo inventado, y seguramente no serían pocos aquéllos que aplaudieran semejante sentencia, aletargados como estamos por tiempos de limitada creatividad, acostumbrados al consumo más impulsivo y desmotivado. Somos frecuentemente malhumorados compradores e incluso jugadores carentes de esa ilusión muchas veces necesaria para enfrentarse a una obra en disposición de dis- ▶



frutarla. Devoramos los juegos y pasamos al siguiente, en un apático y rutinario ejercicio de fútil parsimonia. Los tutoriales nos molestan, casi siempre porque ya nos lo sabemos todo del anterior título que jugamos, tal es el grado de parecido y la falta de innovación. Nos encontramos atrapados entre la espada del reciclaje y la pared del costumbrismo, pero nunca es tarde para mantener la esperanza. Por suerte, todavía hay obras que se esfuerzan por brindarnos nuevas sensaciones, rompiendo abruptamente con lo establecido y lo más puramente *vendible*. Son el soplo de aire fresco que contribuye a airear un poco esta industria que ya huele a viejo y a cerrado.

Tal vez fuera en esto en lo que pensaba Sega cuando decidió revolucionar el género de los *tactical RPG*. Amparados por una fértil tradición de títulos de calidad en franquicias como ‘Shining Force’ o ‘Sakura Taisen’, Sega decidía —una vez más— apostar por sus raíces y volcarse con un juego que estaría destinado a la grandeza. Sería la mayor parte del equipo de la franquicia ‘Sakura Taisen’ —capitaneado por Shuntaro Tanaka, director de dicha franquicia y de ‘Skies of Arcadia’— el encargado de elaborar un *tactical RPG* original, diferente y atrevido, que vendría a cargarse de un plumazo todas las convenciones propias del género.

‘Valkyria Chronicles’ transcurre en una Europa alternativa, inspirada en la segunda mitad de la década de los años 30. También en esta versión ficticia se atraviesa una guerra, en este caso entre la Federación Atlántica y la Alianza Imperial. Estos últimos buscan someter a las regiones cercanas en un movimiento de expansión, buscando sobre todo el control del mayor número posible de minas de ragnite, un mineral que puede convertirse en un poderoso combustible e incluso en un efectivo medicamento tras un proceso de refinado. Situada justo entre la línea de avance del Imperio y la frontera defensiva de la Alianza, se encuentra una nación de sabor rural, arraigo a las tradiciones y belleza natural casi onírica. Un marco paradisíaco de verdes prados, frescos arroyos y sencillas gentes de vida tranquila: Gallia. Extremadamente rica en ragnite y con una ubicación estratégica envidiable, pronto se convierte en el principal objetivo del Imperio para establecer el lugar desde donde lanzar el ataque final contra la Alianza, empezando por el idílico pueblo





Tactical RPG al estilo Sega

De sobras es conocida la filia de Sega por el *tactical RPG*, contando con dos de las franquicias más influyentes del género. En el caso de 'Valkyria Chronicles', podemos decir que se trata prácticamente de un *sucesor espiritual* de la franquicia 'Sakura Taisen', e incluso podemos ver ciertos paralelismos. En ambas franquicias manejamos a un grupo de jóvenes que deben enfrentarse a una guerra que les queda grande, en ambos casos hablamos de una narrativa al estilo de la aventura conversacional, y también en ambos casos encontramos una tecnología alternativa de estética ligeramente *steampunk*. 'Valkyria Chronicles' le debe mucho a la buena de Sakura, pero también de 'Shining Force' toma algo prestado: la promoción de los miembros de nuestro escuadrón a un rango militar superior, con el consecuente desbloqueo de habilidades o armamento. Todo un homenaje.

fronterizo de Bruhl. Encarnando a Welkin Gunther, el joven hijo de un héroe de la Primera Guerra Europan, deberemos hacernos cargo de un nuevo destacamento de la milicia de Gallia en unos enfrentamientos tácticos que requerirán mucha más materia gris que puntería. Ahora somos el teniente líder de "los Sietes".

Lo primero que nos llama la atención de 'Valkyria Chronicles' es su increíble apartado técnico y artístico. Gracias al nuevo motor ingeniado por Sega para la la ocasión, el Sega CANVAS, se logra un *efecto acuarela* que no sólo le sienta fenomenal, sino que le da al juego un aire diferente, muy artístico y evocador. Se pueden apreciar los trazos a lápiz, y cómo las pinturas al agua se sitúan por encima, otorgando *movimiento* a un lienzo ya de por sí precioso. Un motor que, lamentablemente, no ha vuelto a ser utilizado, lo cual es una lástima, porque los resultados que ofrece son sencillamente espectaculares. Pero 'Valkyria Chronicles' no es sólo un juego bonito con una vena muy *arty*; no será hasta que nos enfrentemos al primero de los combates cuando nos demos cuenta del enorme potencial del título y de la vuelta de tuerca que le da al género en todos los sentidos. Cuando uno pone un *tactical RPG* espera encontrarse con dos cosas: cuadrículas y turnos. 'Valkyria Chronicles' reniega de ambas y busca su sitio en el género a través de un sistema completamente nuevo: el BLiTZ (Battle of Live Tactical Zones). Un sistema que se beneficia tanto de la estrategia propia de los parámetros y estadísticas como del dinamismo del control en tiempo real y el apuntado manual en tercera persona. Reside su esencia precisamente en esta sutil mezcla de fórmulas ganadoras.

El inevitable sistema de turnos se encuentra en este juego tan simplificado que parece ausente, ya que se trata de turnos totales —uno para el jugador y otro para la IA enemiga— en lugar de individualizados para cada personaje. En cada uno de estos turnos, disponemos de una cantidad prefijada de puntos de movimiento llamados CPs (Command Points). Al consumir uno de estos CPs movemos a nuestro personaje —o unidad, en la jerga del género— en tiempo real, sin casillas, a través de un mapeado en el que las unidades rivales interactúan también en tiempo real con la nuestra. Si pasamos ▸



Todavía hay clases

'Valkyria Chronicles' cuenta con seis clases principales:



Comandante de tanque: Como líder, el comandante da las órdenes y se encarga de la artillería del tanque. Es la única unidad cuyo uso consume dos CPs. Dispone de artillería pesada, fuego de alcance y ametralladora. El radiador en su parte posterior es su único punto débil.



Exploradores: Rápidos y ágiles debido a su ausencia de armadura defensiva. Portan rifle de asalto y una granada, y su misión es la de cubrir largas distancias para descubrir a los enemigos. Aunque son diestros con el rifle, su fragilidad es evidente.



Tropas de asalto: Portando armadura media y ametralladora, son las unidades indicadas para aniquilar la vida. Capaces de causar grandes daños, así como de resistirlos, pero con un alcance y capacidad de movimiento limitados.



Lanceros: El lancero vive por y para destruir tanques. Portando una enorme lanza con un explosivo de ragnite, puede disparar proyectiles capaces de atravesar la armadura de los tanques. Pesado y lento, pero resistente. No es capaz de contraatacar.



Ingenieros: Tropas sin armadura con amplia movilidad, que portan un rifle de apoyo, pero cuya función es la de abastecer de munición y granadas al resto de unidades. Necesitan estar cubiertos, pero portan medicina ragnaid ilimitada y pueden reparar tanques.



Francotiradores: Cargados con enormes rifles reticulados, no tienen amplia movilidad pero cuentan con alcance y puntería como mayores bazas. No son capaces de contraatacar.



cerca de nuestros enemigos, éstos no se quedarán parados frente a nosotros, quietos en su cuadrícula, sino que aprovecharán para dispararnos, e incluso serán capaces de devolvernos una ráfaga de plomo como contraataque si es que la nuestra no es capaz de acabar con ellos. Es a través de esta inmediatez que se le imprime al juego un ritmo más frenético y una cota de carácter épico realmente elevada, al tiempo que se añade más pimienta a la estrategia defensiva. Ahora ubicar inteligentemente a nuestras unidades puede suponer una defensa lo suficientemente agresiva como para acabar con el rival incluso durante su propio turno, sólo a base de ataques preventivos. Se trata de un sistema harto simple, que permite una enorme cantidad de variantes estratégicas al no encontrarnos ninguna otra limitación al margen de la impuesta por los CPs; una limitación que no es tal, ya que podemos consumir varios en la misma unidad —viendo reducido su movimiento debido al cansancio— e incluso no gastarlos todos, quedando así los restantes almacenados para el siguiente turno disponible y permitiendo así concentrar más acciones cuando nos interese. Las posibilidades son numerosas, y la sencillez de ejecución, aderezada con la profundidad del propio sistema y lo amigable de la interfaz, el control y el desarrollo redundan en una jugabilidad de un nivel tan alto que asusta. Por apuntar algo muy negativo, el equilibrio entre las diferentes clases de las que disponemos está algo roto. Hay una clase que destaca claramente, puesto que el cóctel entre la distancia que puede cubrir y el daño que es capaz de causar le sitúan por encima de todas las demás clases del juego, especialmente teniendo en cuenta que se premia el acabar las batallas en la menor cantidad de turnos posible.

Otra de las delicias de 'Valkyria Chronicles' viene de la mano de una narrativa que podríamos tildar de anacrónica. No es habitual en los tiempos que corren utilizar un sistema similar a la aventura conversacional. Esto es: fondos dibujados y bustos ligeramente animados conversando entre ellos, todo ello aderezado con efectos sonoros y música prácti-



camente ambiental. Es curioso, sin embargo, cómo enmarcan todo ello dentro de un medio que tenga sentido para el propio mundo de juego. Nada más empezar a jugar, se abre un libro llamado “On the Gallian Front”, cuya autora, Irene Koller, será un secreto a voces durante todo el juego. Cada uno de los capítulos del libro cuenta con una serie de “párrafos” a modo de escenas de vídeo o conversaciones entre personajes y no será sino a través de estos “párrafos” que nos empaparemos de toda la historia del juego. Un recurso tal vez previsible, pero que funciona con solvencia y cumple su función ambiental, metiéndonos dentro del mundo de juego y logrando que las importantes gestiones a efectuar sean lo más intuitivas y sencillas posibles, estando siempre disponibles de manera rápida y efectiva a través de unas separatas marcadas en las páginas. Combinando narrativa y gestión de recursos, accedemos por ejemplo al cuartel de entrenamiento, donde podremos subir de nivel a nuestras tropas —suben por clases en lugar de individualmente—, al centro de investigación y desarrollo para añadir equipamiento a nuestro tanque a fin de subir sus parámetros, o a los cuarteles para intercambiar los miembros de nuestro comando. Todos estos sistemas de gestión abogan por la sencillez y la accesibilidad, teniendo siempre presente la máxima del juego: la libertad. Por poner un ejemplo, la experiencia la gana todo el ▸

Todos tenemos nuestras miserias

Uno de los sistemas más divertidos del juego es el de los talentos de los personajes. Cada uno de los personajes cuenta con una serie de particularidades concretas, que pueden ser positivas o negativas, pero que sirven para redondear ligeramente al personaje. Desbloqueamos estos *talentos personales* al utilizar a los personajes, y principalmente suponen bonificaciones o penalizaciones a sus parámetros al cumplirse supuestos concretos. Por ejemplo, un personaje que sea un amante de la naturaleza obtendrá bonificaciones al batallar en lugares naturales, mientras que alguien alérgico al polvo tendrá penalizaciones al luchar en el desierto. Entre algunos de los talentos desbloqueables más graciosos, encontramos “maintenance lazy”, de la ingeniera Ramsey Clement, que es tan vaga a la hora de hacer el mantenimiento de su fusil que a veces se le atasca, lo que nos supone perder su ataque. Junto con la biografía del personaje, sirven para llenar de color y dar vida a nuestros valiosos aliados.



«'VALKYRIA CHRONICLES' SE BENEFICIA TANTO DE LA ESTRATEGIA PROPIA DE LAS ESTADÍSTICAS COMO DEL CONTROL EN TIEMPO REAL Y EL APUNTADO MANUAL EN TERCERA PERSONA»



comando, pero somos nosotros quienes decidimos a qué clases se la asignamos, de manera que podemos subir primero las que más utilicemos o bien llevar un equilibrio razonable. También dispondremos de libertad a la hora de elegir entre los cincuenta y cuatro personajes disponibles —cinco de ellos desbloqueables de manera más o menos escondida—, que más bien pudieran parecer simples *skins* con pequeñas variaciones de parámetros, pero que gracias a un doblaje acertado y a las biografías que vamos desbloqueando en "On the Gallian Front" alcanzan cierto carisma. Tendremos nuestros favoritos, y odiaremos a algunos otros, pero nos quedará la sensación de que todos son buenos personajes que podrían haberse dimensionado mucho más dándoles alguna misión relacionada con su breve biografía, tal vez para desbloquear algún arma secreta o permitir su promoción.

Si hay un punto negativo en la narrativa de 'Valkyria Chronicles' es tal vez la previsibilidad de la propia historia, plagada de clichés y situaciones heredadas del anime más anodino y mediocre. Desde la cándida historia de amor entre la chica maternal y pura y el chico glotón que no se da cuenta de que ella bebe los vientos por él, hasta la orgullosa y terca muchacha cuyo corazón acaba enternecido y debe bajar sus humos para aceptar una verdad con más amplitud de miras. Son situaciones mil veces vistas con anterioridad, inmersas en un marco relativamente realista —una vez aceptamos el cariz obviamente fantástico del universo de juego— que trata una guerra injusta con una verdad a medias y una finalidad oculta. Es cierto que busca cierta profundidad a través de las miserias y la crudeza de la guerra, la sensación de pérdida, el honor y el valor, e incluso la infancia rota y la pérdida de humanidad, pero los toca de una manera tan superflua que más bien parecen adornos para la verdadera ▸

historia del juego, que viene conducida por los personajes.

La mejor baza de 'Valkyria Chronicles' es, no obstante, su excelente campaña principal. Apoyada por su brillante sistema de combate y su acertado sistema de gestión y crecimiento —ya que sin ellos no habría juego— la campaña se las apaña para enfrentarnos a situaciones de lo más variadas y atractivas: capturar un punto elevado, proteger nuestro campamento, volar un puente o rescatar a una dama en apuros. El desarrollo del juego tiene un ritmo absolutamente brillante debido a su diversidad de situaciones, que nos obliga a estrujarnos el coco continuamente para poder resolverlas, especialmente si buscamos sacar la mejor puntuación. Tal vez se echa en falta una mayor connivencia en la trama que tenemos detrás del enorme videojuego que tenemos entre manos, quizá para que la empatía nos hiciera implicarnos aún más si cabe en cada una de las misiones que debemos llevar a cabo. Que pudiéramos ponernos dentro de la cabeza de esos carismáticos personajes y sentir de verdad el por qué es tan importante ejecutarla con éxito. Sin embargo, a decir verdad, no importa demasiado, ya que las propias situaciones y el sistema de combate logran que el interés en cada una de ellas se encuentre —si no bien a nivel emocional— en un nivel muy alto.



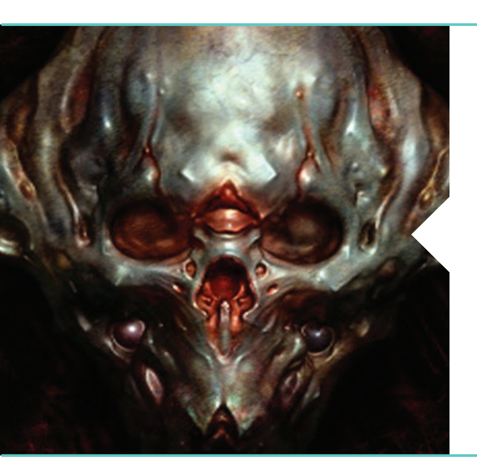
De 'Valkyria Chronicles' podemos decir varias cosas no del todo buenas, y aun con todo consigue convertirse en una experiencia excelente. Puede que la simplicidad de su trama y lo cándido de sus personajes no logren encandilar al público más adulto, pero la profundidad del sistema de combate y la novedad que supone para el género —llenándolo de nuevas posibilidades tácticas y apostando por un ritmo más frenético y épico— contribuyen a su inexorable atribución como juego de culto. Podríamos hacer un *collage* con todos los aspectos de 'Valkyria Chronicles' y, sin duda, el todo que formaríamos sería mucho mayor que la suma de todas sus partes, porque es capaz de perdurar en nuestra memoria. Porque siempre recordaremos ese primer enfrentamiento en la campiña cercana a Bruhl, y porque atravesar trincheras enemigas sorteando balas en una loca carrera hacia el comandante enemigo, con una sola granada en la mano y nuestro último CP consumido es una sensación increíblemente emocionante. Decía al principio de este texto que, por suerte, hay juegos que se esfuerzan por brindarnos nuevas sensaciones en este mar de reciclaje. No olvidemos, pues, que es nuestra responsabilidad aprovecharlos al máximo. Puede que no quede otra bala para Sega.

GAMEREPORT.es

PRESS WEB TO CONTINUE

A veces, la guerra se eterniza. Entre trincheras, GameReport #12 se ha ido curtiendo, esperando alzarse con la victoria. Mientras, la resistencia ha seguido engrosando sus filas, esperando que nuevos combatientes se unieran a ellos.

Pero los conflictos prosiguen al mismo tiempo: ya sea descendiendo al infierno con 'Doom' o internándose en nuevos mundos virtuales, la guerra sigue, lanzando nuevas campañas en pos de la derrota del enemigo. Y ahora te queremos a ti.



LA SERIE DOOM

Knee-Deep in the Dead

Probablemente no seamos pocos los que empezamos en esto de los videojuegos gracias a un FPS, con un simple juego que consistía en neutralizar todo lo que se pusiera delante de nuestras narices. arte del éxito que tiene hoy este género viene de las grandes apuestas que se hicieron en un pasado...

La jugabilidad como paradigma de la inmersión

Es complicado definir algo tan simple como el juego. Si visitamos la definición de jugar según la Real Academia Española, dentro de todas sus acepciones, encontramos varias que, curiosamente, se contradicen en algunos aspectos...



LA ILUSIÓN DE TODOS LOS DÍAS | **ENCANTADO DE ODIARTE, ANCESTRO** | **NEW YORK, NEW YORK**



LUCHA DE CLASES

Vandal Hearts

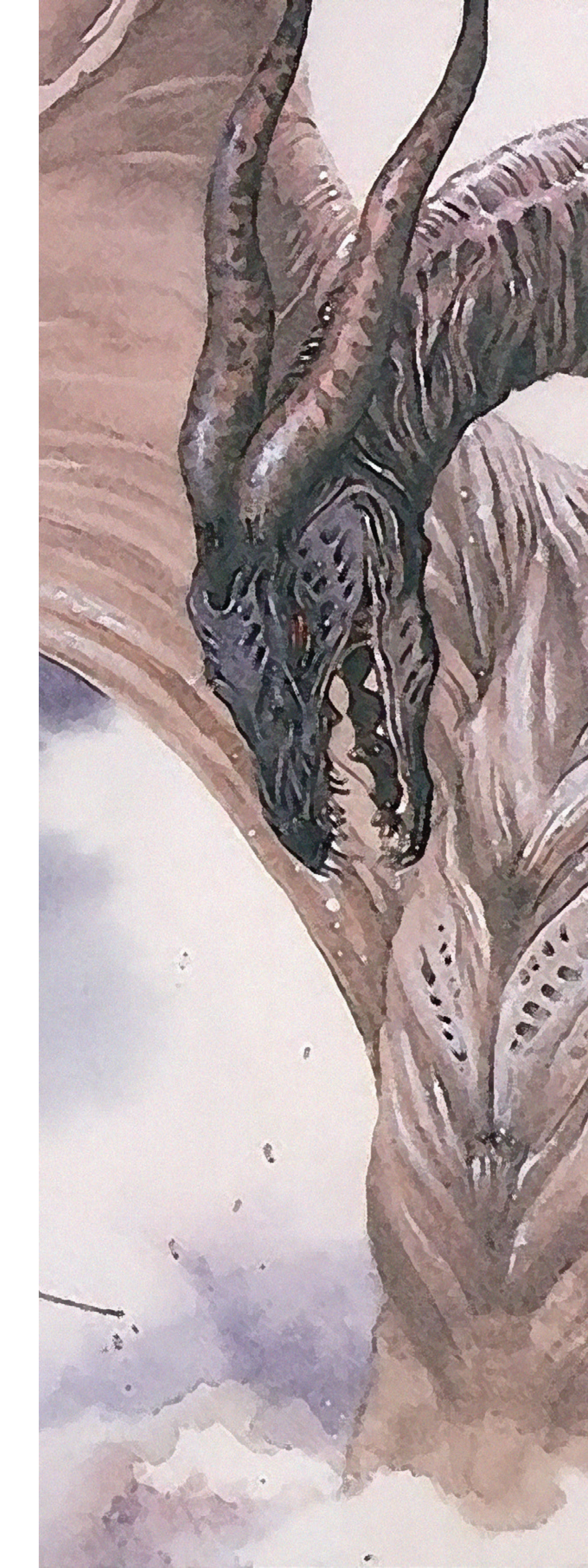
por Marcos Gabarri

«C'est la vie, mon ami».

Miedo

«El miedo va a cambiar de bando». Desde 'Star Wars' a 'Los juegos del hambre', este mensaje se presenta cada vez más utópico. Por más que algunos hagan sonar las campanas que despierten al pueblo del ostracismo, a través de contenidos de fácil ingesta, éste prefiere seguir engullendo palomitas. Ya lo dice el refranero: no hay más ciego que quien no quiere ver. Estamos cansados de oírlo. Ni importan las estimulantes películas de Ken Loach, ni las explícitas letras de Habeas Corpus. Porque hacer caso omiso a la realidad sigue siendo mucho más fácil que enfrentarse a la guerra que se encuentra, todos los días, en las calles.

Con sus altibajos, siempre hemos vivido en un mundo inestable, por mucho que los expertos aseguren que, simplemente, estamos atravesando un periodo de transición. Un vaivén en el que llevamos siglos atrapados. Se trata de la guerra del rico contra el pobre, del que quiere tener contra el que quiere tener todavía más. El conflicto, el poder del dinero. La estructura intrínseca de la sociedad sigue siendo la de la avaricia más corrupta, a ▸





pesar de haber evolucionado del descaro a la hipocresía a base de guillotinas y trompicones. Ahora nos seduce con un estado del bienestar con corazón de hojalata, mientras su entramado teje una perversa red para vaciar nuestro intelecto. Si nuestra memoria era imperfecta, ahora lo es más. Hemos olvidado que la historia siempre se repite, ayudando a tirar por la borda todo lo que las generaciones pasadas consiguieron en sus revoluciones. En la ceguera de décadas doradas, el sistema ha construido un muro para impedir que el miedo cambie de bando. Ha erigido una muralla de leyes que blinde a los suyos de su propia legislación. Les ha convertido en intocables. Es así como han acabado observando, desde lo más alto de su tarjeta de crédito, cómo vamos perdiendo un nivel de vida que creíamos consolidado. Sufriendo azote tras azote con una sonrisa tan ensangrentada como bobalicona, el rostro de un oligárquico fantasma del pasado va expropiando nuestro futuro. Ellos desconocen el significado de la palabra miedo. Así, si éste no cambia de bando, habrá que matarlo, como ellos hicieron con la conciencia de clase.



Nadie hubiera dicho en la década de los noventa que esto sería cosa de videojuegos. Saborear 'Vandal Hearts' desde la perspectiva actual significa descubrir atónitos la historia contemporánea. La brecha entre ricos y pobres se traslada de principios del siglo XXI al manido prisma fantástico medieval, aquel en el que la Konami de antaño se sentía más cómoda. De hecho, con una fecha de estreno paralela a la del emblemático 'Suikoden', 1996 se convirtió en el año más reivindicativo de la desarrolladora japonesa, lanzando al mercado productos en los que gobiernos corruptos, golpes de Estado y rebeliones libertarias se trataban sin ninguna clase de tapujos. Si esto fue herencia de Kojima con sus primeros 'Metal Gear' para MSX es todo un misterio; al fin y al cabo, los videojuegos eran cosa de niños, y los medios de comunicación estaban demasiado ocupados llenando de amarillismo otros menesteres como para prestar atención a títulos de escasa repercusión.

Aunque Konami presentó a 'Vandal Hearts' en voz baja, lo hizo con convicción en medio de una primera PlayStation demasiado bulliciosa. Había que hacer mucho ruido para hacerse oír entre los ensordecedores gritos de 'Resident Evil', 'Crash Bandicoot' y otros muchos títulos que acaparaban todas las miradas. Pero Konami supo jugar bien sus cartas: su producto era diferente, pues, a pesar de tratarse de una obra eminentemente bélica, apelaba a la empatía del jugador, construyendo personajes que hicieron de la guerra algo más humano, algo más allá de un conflicto ficticio dentro de un sistema electrónico. Es cierto que la ideología del título está enterrada bajo una superficie naíf, pero el conjunto consigue dar a luz un género que podríamos definir como una especie de *fantasía social* de la que Ken Loach estaría orgulloso. 'Vandal Hearts' se presentó así, de manera totalmente inintencionada, como mucho más que un simple juego de rol táctico. Con los años, se ha

convertido en una vía de escape, plagada de convencionalismos, para el jugador inconformista. Konami nos regala una espada con la que podemos dar una estocada en el pecho a la desesperanza del mundo contemporáneo, aunque sea, una vez más, en un entorno virtual.

La guerra desde el corazón

Corazones vándalos. El propio título de la obra no es baladí. Todo aquél que se atreva a rebelarse contra el sistema, un orden preestablecido por la clase dominante, será tratado como tal. Para aquellos que ven amenazados sus privilegios, el pueblo ostenta brutalidad, violencia y espíritu destructor, dispuesto a arrebatar la comodidad económica de los hogares más privilegiados, quemando a su paso los monopolios que con tanto ahínco han conseguido formar. Marcando con un nombre despectivo a la búsqueda de justicia, la oligarquía más rancia lleva a cabo una abierta declaración de guerra a la igualdad que ellos mismos proclaman. 'Vandal Hearts' es esto, la diferencia entre la teoría y la práctica en un universo político en el que cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia. Cuchillo en mano, el título estrecha la relación entre el espíritu de liberación y el conflicto bélico, dando una bofetada al jugador en su intento de explicar por qué ambos conceptos están ligados. Aquí, el corazón, el miedo y la guerra han decidido conformar una tríada de un odio demoledor.

Una melancólica canción en serbocroata nos da una cálida bienvenida a la devastada tierra de Sostergaria. Allí, los descendientes del Mesías Toroah, la santa dinastía Ashah, fraguaron ▸





Vandal Hearts II

Con el paso de los años, la saga 'Vandal Hearts' ha ido conformando una trilogía ambientada en guerras civiles. Tres años después del original, Konami trajo una secuela no directa con un trasfondo político similar al de su antecesor, pero incluyendo pequeñas mejoras en el sistema táctico. Con la posibilidad de que aliados y enemigos se movieran al mismo tiempo, Konami consiguió añadir un mayor interés al factor estratégico, y la apertura del sistema de clases facilitó la personalización de los personajes con un amplio abanico de armas y habilidades.

un imperio bajo los principios de su doctrina religiosa. Durante miles de años extendieron el arte de la política entre sus súbditos, otorgando cultura y civilización a una tierra hasta entonces habitada por bárbaros y salvajes. Pero tras siglos de despilfarro, los lujos del imperio terminaron por pudrirse en degeneración y declive. Los herederos al trono de Sostergaria sucumbieron ante las seductoras fauces de la corrupción, trayendo consigo pobreza y malestar al pueblo. Entre una sociedad magullada por tiránicos monarcas, apareció Arris, el sabio, liderando una guerrilla de rebeldes que acabarían conformando un ejército de liberación. Tras una cruenta guerra civil nació la República de Ishtaria, basando su estructura en la democracia y prometiendo una época de igualdad y prosperidad para todos. El improvisado gobierno constituyente aprovechó la misteriosa desaparición de Arris para crear leyes antiterroristas que exterminaran a los simpatizantes del imperio. Quince años después de la revolución, poco han cambiado las cosas: ahora son las fuerzas de seguridad del Estado las que cometen atrocidades, se enriquecen a costa de las clases más humildes, y forjan una sociedad aún más reprimida. Pero todavía no está todo perdido. Ash Lambert, capitán del ejército, famoso por la condición de traidor de su padre, está cansado de la actual situación de Ishtaria, una veraz caricatura de los últimos días del Imperio; dispuesto a hacer lo que haga falta para devolver al país el verdadero aspecto que se merece, termina siguiendo los pasos de su padre.

Con una simple sinopsis, 'Vandal Hearts' vapulea a cualquier distopía adolescente. Su contexto ha resultado ser un arma arrojadiza sorprendentemente eficaz con el paso de los años, a pesar de que, en su día, la obra no diera más que palos de ciego para hacer frente a su trillada jugabillidad. Konami no se atrevió a abandonar el tópico, es cierto, pero llevó a cabo un magistral RPG táctico que cumple religiosamente con las expectativas del género. Con sólo vislumbrar su estructura ósea, nos damos cuenta de que su división en capítulos está perfectamente diseñada para que la historia avance con fluidez. La casualidad vuelve a funcionar como ese instrumento del caos

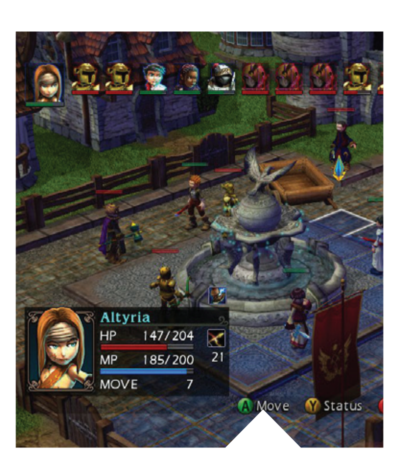
«SABOREAR 'VANDAL HEARTS' DESDE LA PERSPECTIVA ACTUAL SIGNIFICA DESCUBRIR ATÓNITOS LA HISTORIA CONTEMPORÁNEA»

que nos conduce a nuestro destino y, desde la ignorancia, Konami mima cada diálogo sin saber que éstos serían capaces de resucitar a la obra del olvido.

Un árbol de tres ramas

Si hiciésemos una radiografía a cada capítulo, descubriríamos que el esqueleto de 'Vandal Hearts' posee la forma de un árbol de tres ramas. A simple vista, parece que todas ellas crecen en distintas direcciones pero, si observamos detalladamente, es fácil averiguar que provienen de una misma raíz. Desde las profundidades del suelo hasta la última de sus hojas, una espina dorsal con ADN de RPG táctico robustece su tronco. En él, sus espirales nos hablan de 'Fire Emblem', 'Shining Force' o 'Front Mission', dando forma a los anillos de su interior. Estas marcas son las cicatrices que definen su esencia, fiel a su especie y leal a sus principios. Pero, a la vez, son las huellas que lo convierten en un ser singular y con personalidad única, manifestada a través de sus extremidades. Éstas absorben mecánicas e ideas atrapadas entre sus enmarañadas raíces, como nutrientes para su crecimiento, cuyas reminiscencias pueden finalmente degustarse en su propio fruto, el 'Vandal Hearts' que llegó a nuestras casas.

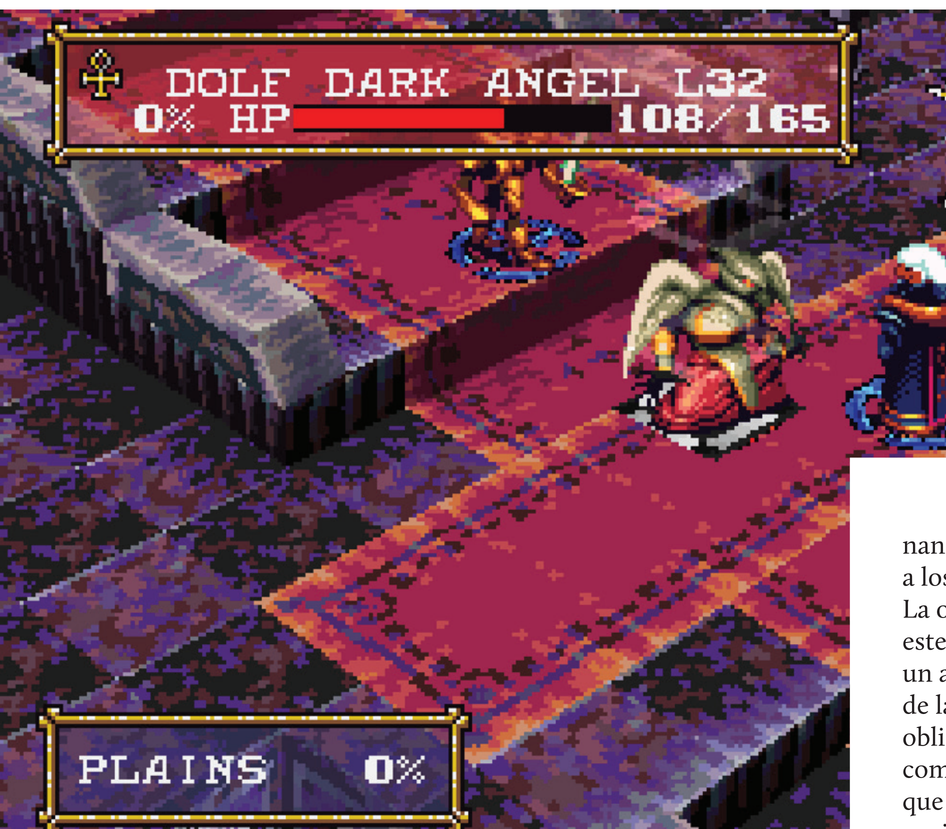
La primera rama es la encargada de la narración, tejiendo los hilos del destino de unos personajes marcados por la desgracia de la guerra. Dura y edulcorada, al mismo tiempo, la inalterable línea de eventos nos muestra cómo Ash Lambert despierta en una tierra cancerígena a la que intenta salvar. Los hechos arrastran al jugador, como esas flechas líquidas de 'Donnie Darko', en una interesante linealidad que nos presenta a enemigos como aliados, y a compañeros como traidores, dentro de una trama que nunca para de girar. Al igual que en la película de Richard Kelly, 'Vandal Hearts' también presenta ▸



Vandal Hearts: Flames of Judgment

Cuando ya se había dado a la saga por muerta, Konami otorgó la licencia de la IP a Hijinx Studios para el desarrollo de una nueva entrega de 'Vandal Hearts'. Así, en 2010, nació, en formato digital, 'Flames of Judgment', que consigue mantener la esencia de la saga a pesar de la renovación de su polémico apartado artístico. En contraposición con la sobriedad de las dos anteriores entregas, el estudio japonés decidió dotar al título de un estilo mucho más relajado que, aunque atractivo, hizo perder verosimilitud a la historia.





alianzas espacio-temporales, pues parece que la magia y la fantasía son los únicos elementos capaces de salvar a Sostergaria de una política enferma. Con más ruido que nueces, el jugador se adentra en un terreno resbaladizo y desigual para devolver a estas tierras virtuales la libertad que nunca tuvo.

La segunda rama no es más que un fiel reflejo de la propia opresión de una sociedad cansada de la corrupción. Tanto los miembros de la dinastía Ashah como los gobernantes de la nueva Ishtaria han cometido los mismos errores, condenando a una vida de miseria a los que les dieron el poder. La obra de Konami muestra este sentimiento a través de un arcaico menú, una especie de látigo que fustiga al jugador obligando a obedecerle. Sus comandos son una prisión de la que es imposible escapar, y cada posibilidad, un pesado yugo que obstaculiza la ansiada exploración de Sostergaria. A través de la compra de equipamiento o, simplemente, charlando con los pocos habitantes de las aldeas ishtarianas, el jugador lleva a cabo un desnudo trámite entre batallas y palabras envenenadas. Ésta es la rama del descanso, un puente entre las otras dos, que permite averiguar el estilo de vida del ciudadano modelo: una asfixiante atmósfera, una burbuja creada por las instituciones.

Finalmente, la tercera y última rama es la que otorga la razón de ser al título. Es sanguinaria, tosca y puramente belicista, pues se muestra a sí misma en forma de contienda. En un mapa con

perspectiva isométrica, la guerra lanza una granada al anterior menú, desintegrando a sus pocos comandos en múltiples opciones para el jugador. En dos fases bien diferenciadas en las que aliados y enemigos se reparten el protagonismo, nos ponemos la máscara de un estratega militar para comandar a caballeros, magos y arqueros. Como si jugáramos al ajedrez, un tablero cuadriculado sirve de escenario para una contienda bajo las leyes del piedra, papel o tijera. Junto a ellas, un sistema de promoción de personajes basado en siete clases está empeñado en hacer de esta rama un puñado de leña que alimente las hogueras de la guerra. La esencia del RPG táctico se muestra en todo su esplendor: somos testigos de diferentes condiciones de victoria para cada enfrentamiento, la imposibilidad de movernos hasta el siguiente turno una vez realizado nuestro ataque, y las contraofensivas enemigas. Entre la maleza de esta rama seca se extiende una curva de dificultad lógica y progresiva, haciendo que el jugador se lo piense dos veces antes de cada movimiento: una auténtica oda al conflicto.

Pero la silueta de esta rama es, además, abrupta. Su textura quebrada hace que el escenario en el que se desarrolla cada contienda tenga mucho que decir. Así, dependiendo del entorno en el que se encuentren nuestros personajes podrán desplazarse un número determinado de casillas, siempre acorde a la agilidad que dispongan. La orografía se convierte premeditadamente en un factor especialmente decisivo cuando nuestros aliados se enfrentan a arqueros o unidades voladoras. Por otro lado, la magia posee un poder destructivo abrumador, facilitando mucho las contiendas una vez obtenidos los hechizos más poderosos. Pese a que la IA de los personajes está muy trabajada, a la altura de la dificultad de las batallas contra los jefes, los enemigos sufrirán muy pronto el desgaste de sus filas si sabemos usar bien a nuestros magos; un pequeño contrapunto que no impide que la rama bélica constituya un divertido reto intelectual, un puzle militar y estratégico que mezcla épica y valor social a partes iguales.

Desde la lejanía del pasado, 'Vandal Hearts' llama a gritos al presente, disfrazando de polígonos reflexiones sobre las que continuaremos debatiendo en el futuro. Su olor añejo hace que abramos la puerta al rol de antaño, con la excusa de hacernos recordar. A nuestra memoria no sólo vendrán las razones por las que el RPG táctico fue todo un género consagrado en la época de los 16 bits, sino también un debate interno acerca de la guerra. Si el fin justifica los medios o no, será algo que tendremos que decidir cuando las tres ramas del árbol se entrelacen. Pocas veces seremos testigos de una imagen tan inusual, en la que unos corazones vándalos consiguieron apuñalar al miedo para dar paso a la esperanza.



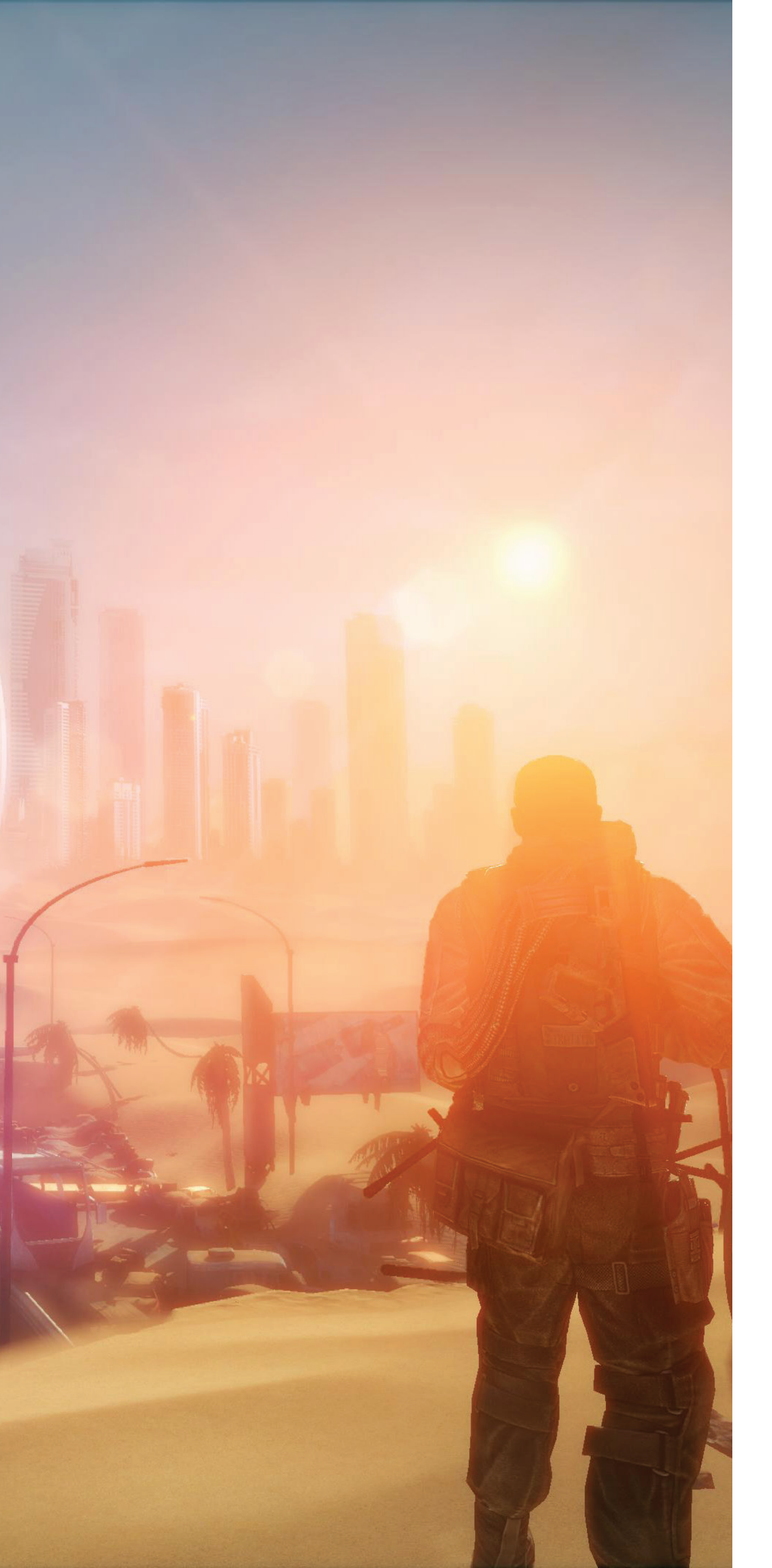


MEMORIAS DEL ÁNGEL CAÍDO

Spec Ops: The Line

por Pablo Saiz de Quevedo

Estás aquí porque cumples tu deber. Porque eres un soldado. Un héroe. Por eso sigues adelante, contra todo enemigo que se te cruza, ignorando sus rostros humanos, demasiado humanos. Por eso no te detienes, aunque el avance se cobre un precio cada vez mayor en tu alma y tu conciencia. No pararás hasta que llegues al final, sin importar cuánta sangre derrames en el camino, ni cuánto de ti mismo dejes en cada decisión y en cada acto de crueldad. Y cuando encuentres al responsable de todo el mal, al villano que has estado persiguiendo por las ruinas de la antaño esplendorosa metrópolis... será tu propio reflejo el que te contemple desde el otro lado del espejo. Bienvenido al infierno, capitán Walker. Bienvenido a Dubái.



ATENCIÓN, EL PRESENTE TEXTO CONTIENE SPOILERS

La premisa básica del juego de acción es la del héroe solitario contra la horda de enemigos: el individuo contra la masa informe. En la piel de tantos y tantos ejércitos de una sola persona nos hemos enfrentado a legiones de soldados de la nación enemiga de turno, paramilitares, criminales, piratas espaciales, y hasta verdaderos demonios del infierno. Nunca hemos tenido razón para preguntarnos si lo que hacemos podría no ser lo correcto, si los enemigos a los que matamos son de verdad tan malvados como para merecer la muerte. ¿Y si su único pecado fue enrolarse en las fuerzas del mal por ganar un sueldo con el que mantener a su pobre madre anciana, o porque la propaganda de turno le ha hecho creer que los malos son los otros? ¿Y si tienen esposa, hijos, hermanos que les esperan en casa, y que ▸



llorarán su muerte cuando al fin reaparezcan en una caja de pino o en una bolsa para cadáveres?

¿Y si el villano somos nosotros?

Pocos juegos se han atrevido a hacerse alguna de estas preguntas. 'Spec Ops: The Line' es uno de ellos.

El camino al Infierno se anda pasito a pasito

La sombra de la guerra de Vietnam, que con tanta crudeza retratara Francis Ford Coppola en 'Apocalypse Now', planea sobre 'Spec Ops: The Line' desde su misma pantalla de título, con esa percha de francotirador en el alero de un edificio en ruinas sobre la que flamea una bandera americana, mientras de fondo suena la versión del himno de Estados Unidos que Jimi Hendrix interpretó en Woodstock. Si eso es un guiño al hecho de que tanto Coppola como Yager tomaron como raíz la misma inspiración, 'El corazón de las tinieblas' de Joseph Conrad, o a que ambas obras se centran en un conflicto provocado por el intervencionismo militar estadounidense, es algo que cada uno deberá dirimir una vez complete el título; por lo pronto, queda iniciar el juego, elegir la dificultad...
... y encontrarnos ante un desorientador arranque, volando en un helicóptero entre edificios en ruinas y manejando una *gatling* para alejar aeronaves enemigas, mientras una tor-

Viaje por el Purgatorio

Una de las teorías más interesantes sobre el desconcertante comienzo de 'Spec Ops: The Line' es la de que el juego no es más que un sueño que tiene Walker mientras agoniza entre los restos del helicóptero. Así, los hechos que jugamos no son los que vivió Walker tal y como ocurrieron, sino que nos vienen filtrados por su perspectiva, distorsionada por el estrés postraumático y la cercanía de la muerte. Elementos como la presencia de Konrad en las vallas publicitarias a la entrada de Dubái, o el hecho de que Walker sufra un *déjà vu* cuando jugamos otra vez la fase del helicóptero, apoyarían esta interpretación. El propio guionista del juego, Walt Williams, es partidario de esta perspectiva, pero defiende que cada uno decida por sí mismo si es así o no.

menta de arena se cierne sobre nosotros. No es hasta que la inclemencia meteorológica nos alcanza que la acción retrocede al comienzo de la historia.

Todo empieza en Dubái, la versión en la vida real de Rapture, un oasis levantado en pleno desierto a base de petrodólares y trabajo esclavo: un paraíso para ricos que, en la historia de 'The Line', ha acabado cayendo derrotado ante el implacable empuje de la misma naturaleza a la que desafió. Las tormentas de arena se tragaron la nueva Babilonia, y con ella a todos los que no fueron lo bastante rápidos (ni ricos) para escapar a tiempo. Junto a ellos, encontraron su tumba en la ciudad los soldados del 33er Batallón de Infantería de los Estados Unidos, a los que su oficial al mando, el coronel John Konrad, llevó en un heroico y desesperado intento de rescate de civiles.

Al menos, eso es lo que parecía, hasta que una reciente transmisión de radio con la voz del propio coronel llegó a los puestos de escucha estadounidenses.

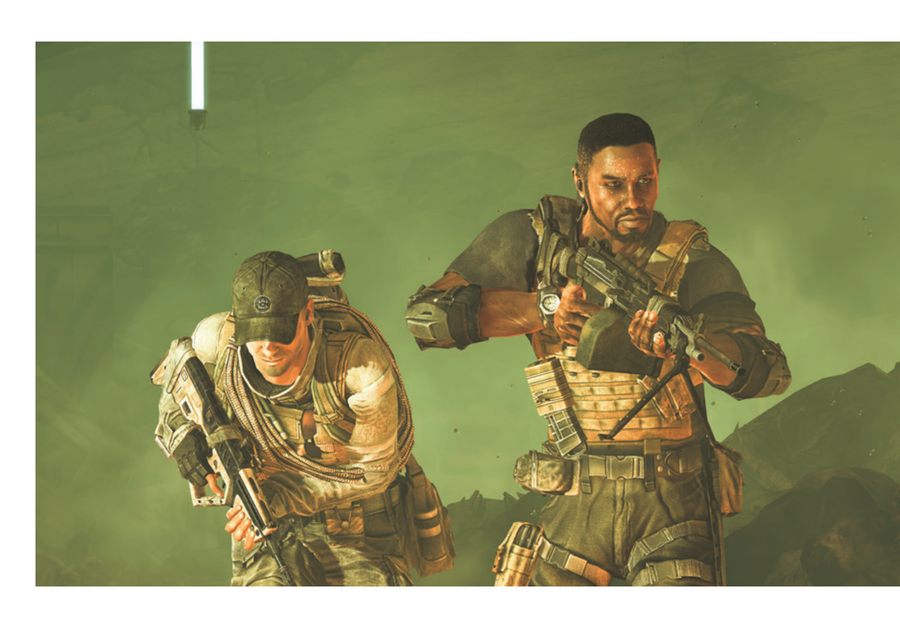
Es a partir de ahí cuando tomamos el control del capitán Martin Walker, el héroe (en apariencia) de esta historia: un soldado de la Delta Force que tiene una deuda de honor con Konrad, desde que éste le salvara la vida en Kabul. Acompañado por el teniente Adams y el sargento Lugo, Walker se adentra en las ruinas de Dubái. Sus órdenes son simples: comprobar de dónde viene la transmisión, averiguar si el 33er Batallón de Infantería sigue vivo, y volver. Es cuando encuentran la baliza, junto a los cadáveres recientes de miembros del susodicho batallón y un grupo hostil de refugiados, que la situación empieza a complicarse. Lo que empezaba como una misión de reconocimiento va convirtiéndose en un intento de rescate, y de ahí va degenerando en un enfrentamiento a tres bandas entre el grupo de Walker, los soldados de Konrad, y los refugiados insurgentes.

En un juego normal, esto daría pie a una historia de heroísmo *patriotero*, con Walker y sus compañeros siendo el catalizador para acabar con la situación insostenible de la Dubái postapocalíptica, y enfrentándose al antiguo héroe personal del capitán, ahora convertido en loco tirano de la ciudad arrasada por la arena a la manera del coronel Kurtz. Y la gracia de 'Spec Ops: The Line' es que al principio, alusiones lite- ▸



Una licencia olvidada

Poca gente sabe que el título del juego lo engloba dentro de una serie de juegos de acción ya largo tiempo olvidada. 'Spec Ops' era una serie de juegos de acción militar, creada por Zombie Studios, que entre 1998 y 2002 llenó el catálogo de PlayStation, Dreamcast y PC con la friolera de diez títulos; el último de ellos, 'Spec Ops: Airborne Division', fue desarrollado por Rockstar Vancouver. 'The Line' tiene así su origen en el deseo de 2K, poseedora de la licencia desde los tiempos en que la distribuía como Take2, de reiniciar la saga.





«LO QUE EMPEZABA COMO UNA MISIÓN DE RECONOCIMIENTO VA CONVIRTIÉNDOSE EN UN INTENTO DE RESCATE, Y DE AHÍ VA DEGENERANDO EN UN ENFRENTAMIENTO A TRES BANDAS»

El precio de la sorpresa

Mantener el adecuado secreto sobre la trama del juego, para así preservar su impacto sobre el jugador a medida que la revelara, obligó a Yager a venderlo como si fuera otro *shooter* militar más, lo que disminuyó su éxito potencial. Hasta tal punto llegó ese secretismo que Yager quitó por un tiempo de la página del juego en Steam un tráiler que, sin una sola línea de diálogo, sugería que el título no seguía el camino habitual del género. Tuvo que ser el boca a boca de aficionados y críticos el que difundiera las bondades del juego hasta convertirlo en un título de culto, y objeto de múltiples análisis sesudos sobre los temas que trata. Aun sin lograr muchas ventas, 'Spec Ops: The Line' sirvió para poner el nombre de Yager en el mapa y crear expectación sobre sus siguientes proyectos.

rarias y cinematográficas aparte, parece un juego normal.
Ahí es donde reside la belleza de su trampa.

Una engañosa familiaridad

Desde los primeros compases, parece que nos encontramos ante el hijo bastardo de 'Call of Duty: Modern Warfare' y 'Gears of War'. Su ambiente nos trae ecos de los episodios más apocalípticos de la serie estrella de Activision creada por Infinity Ward, pero su jugabilidad es deudora directa del superventas de Epic Games. Manejamos a Walker desde una perspectiva de tercera persona, pudiendo dar órdenes a sus compañeros para que nos asistan con ciertos enemigos. Podemos usar escombros y otros elementos de los escenarios como cobertura, arrojar granadas contra enemigos demasiado bien parapetados —el juego es tan amable de indicarnos la trayectoria de lanzamiento, y hasta de permitirnos cancelarlo— o utilizar sus emplazamientos de armas pesadas en su contra. Si algún enemigo se acerca demasiado, aunque no contemos con las brutales *lancers* de Marcus Fenix y sus compañeros, podemos tumbarle de un culatazo y ejecutarle mientras yace en el suelo. Y si tenemos la suerte de pillar a alguno de los soldados desprevenidos —algo más bien puntual— podemos emplear el silenciador, si nuestra arma dispone de él, para eliminarlo sin que dé la alarma a sus compañeros.

Por supuesto, los enemigos también pueden hacernos todo eso, y no pararán de intentarlo durante los trece capítulos que dura la odisea de Walker, además de hacer uso de artimañas propias: maniobras de flanqueo aprovechando su superioridad numérica, comandos que se lanzan a pecho descubierto a nuestra yugular con cuchillos de supervivencia, soldados equipados con armadura pesada y armas a juego, ataques con helicóptero... Por poderosos que nos sintamos encarnando a Walker al principio, el juego de Yager no tarda en recordarnos que nos enfrentamos a un batallón del ejército de Estados Unidos, con todo lo que ello implica.

¿Quién nos puede culpar, entonces, de utilizar trucos sucios para compensar esa asimetría de fuerzas cada vez que la ocasión se nos presenta? El principal de ellos es el uso de la misma arena que ha destrozado Dubái en nuestro favor. Desde el primer encuentro con los hostiles, en el que romper los cristales de un autobús provoca una avalancha que sepulta a los insurgentes que nos apuntan, el uso de las grandes acumulaciones de arena en contra de nuestros oponentes adopta un lugar central en nuestra táctica.

De este modo, el juego nos va preparando para el que es el punto de inflexión de su trama. Para cuando llegamos a él, ya ▸



estamos tan acostumbrados a jugar sucio contra un enemigo invencible de otra manera que puede que ni siquiera nos planteemos que no tenemos otra opción que actuar como un criminal de guerra.
O puede que sí la tengamos. De hecho, siempre la hemos tenido.

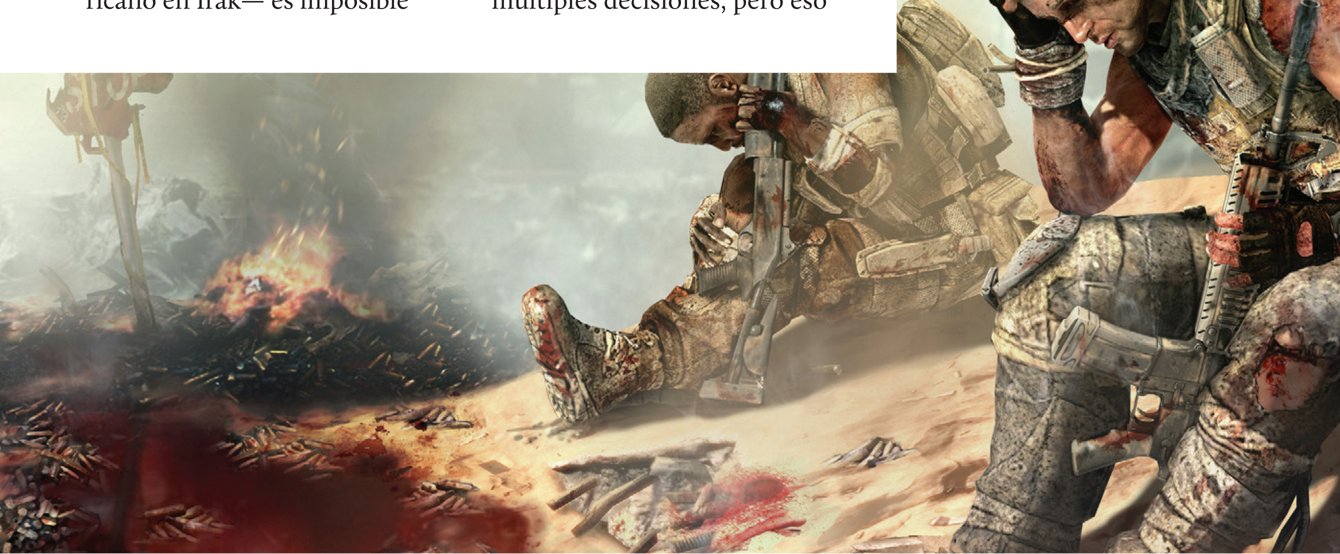
La ilusión (y la realidad) de elegir tu camino

Es hacia la mitad de su trama cuando el juego hace su brillante (y rastrera) jugada, empujándonos con su propio desarrollo a un callejón sin más salida (aparente) que la atrocidad. A partir de ese momento, 'Spec Ops: The Line' da un giro de ciento ochenta grados en el plano argumental. Desde que cometemos, como capitán Walker, un auténtico crimen de guerra —clara referencia, a su vez, a algunas de las atrocidades perpetradas por el ejército americano en Irak— es imposible para cualquiera de nosotros no ver al protagonista como alguien que, en el mejor de los casos, se ha convertido en un villano por empeñarse más allá de lo razonable en un curso de acción *a priori* noble. Tal impresión no hace más que reforzarse en los siguientes niveles, con Walker y su equipo llevando a cabo acciones que empeoran todavía más la situación en Dubái y provocan muchas más muertes.

Pero tampoco es que el juego nos fuerce a seguir ese camino. Es posible que los puntos de la trama en los que tenemos que dirimir entre cursos de acción alternativos —dejar escapar o disparar a un soldado, salvar a unos civiles o a un agente de la insurgencia, elegir quién debe morir entre dos condenados a muerte— no sean más que engañosos *gags* con los que Yager Entertainment pone en solfa a todos esos juegos que se vanaglorian de ofrecer múltiples decisiones, pero eso

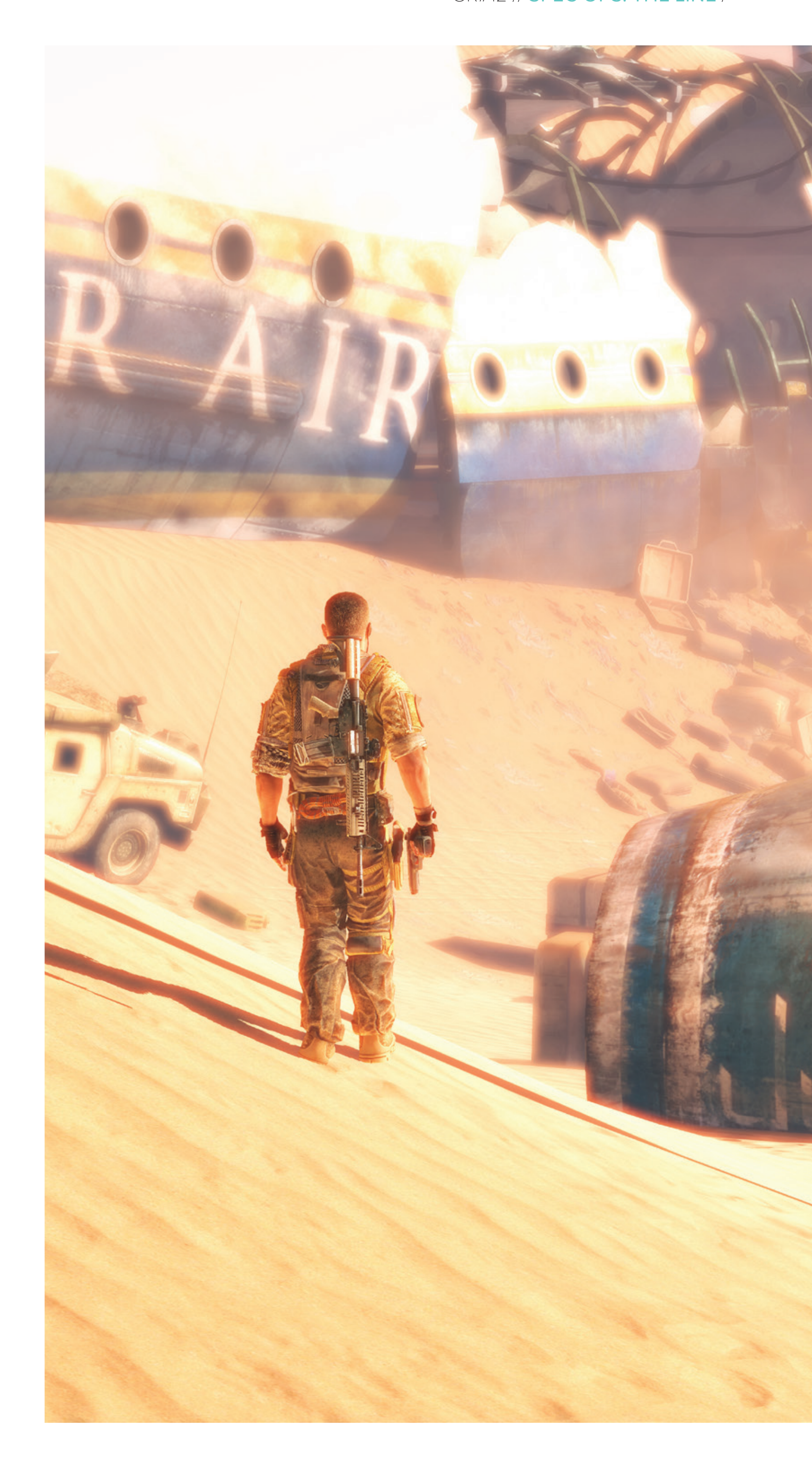
El horror, el horror

Uno de los aspectos más memorables de 'Spec Ops: The Line' es la manera en la que representa la progresiva degeneración psicológica de Walker a medida que sus actos le hunden en el estrés postraumático, coqueteando con el terror psicológico de una manera no muy distinta a la que lo hace, por ejemplo, 'Silent Hill 2'. Las penalidades que sufre van desastrando su uniforme y desfigurando su aspecto, sus líneas de diálogo pasan de la fría profesionalidad de un soldado de las fuerzas especiales a los bramidos rabiosos de un *berserker*, y en varios momentos llega a sufrir alucinaciones en las que sus enemigos adoptan el rostro de camaradas caídos, o ve uno de los edificios más emblemáticos de Dubái envuelto en llamas.



es porque quiere recordarnos algo fundamental: sea el juego que sea, siempre existe una decisión alternativa, la de no seguir jugando. Cuando Walker termina de descender a su infierno particular, y por fin él y Konrad se encuentran cara a cara, las palabras del coronel nos recuerdan este hecho, y a la vez reafirman que nosotros, igual que los espectadores de 'Funny Games' que se empeñan en ver la película hasta el final, somos los culpables últimos de las atrocidades que han ocurrido. Queriendo ser un héroe, Walker ha mutado de Willard en Kurtz, y se ha transformado con ello en el peor de los monstruos.

Si Yager juega (o no) a condenar con santurronería la misma violencia de la que hace gala en su juego, a la manera del director Michael Haneke en la película antes mencionada, es algo que cada jugador deberá decidir por sí mismo. Lo que resulta evidente es que 'Spec Ops: The Line' ofrece un necesario —y demasiado infrecuente— contrapunto a la clásica fantasía de poder del juego de acción, además de una representación bastante aproximada del verdadero horror que conlleva la guerra, y de los efectos que tiene en la psique de los soldados; además, se atreve a hacerlo desde la parcela del desarrollo *triple A*, por lo general tan complaciente con esa clase de escapismo militarista. Sólo por eso, ya vale la pena bajar al menos una vez al infierno con Walker.



RITUAL EXPERIMENTAL

Project Zero: Maiden of Black Water

por Fernando Porta

En el Monte Hikami la gente desaparece misteriosamente, sin dejar ningún rastro. Esperaba reencontrarme con un viejo amigo allí, pero parece que nunca lo encontraré. Una pena, ¿verdad? Lo tenía todo y lo perdió por querer avanzar.



El *Sokushinbutsu* es una forma de momificación en vida, un ritual reservado a unos cuantos elegidos dentro de un Japón auspiciado por el Shugendo, una de las numerosas corrientes del budismo. En él, el monje —que aceptaba por su propia voluntad someterse a este proceso— se convertía literalmente en pellejo y huesos a través de una estricta dieta a base de frutos secos y semillas, y un régimen de entrenamiento muy riguroso con el objetivo de eliminar toda la grasa de su cuerpo. Cuando habían completado esta primera etapa —que duraba tres años aproximadamente—, todo se volvía aún más inhumano: dieta a base de cortezas y raíces de pino junto a la ingesta de un veneno que producía vómitos, orina y sudoración incontrolada. Para terminar, eran encerrados en cajas de piedra, inmovilizados y enterrados a tres metros bajo tierra con un tubo de bambú como único contacto con el exterior. A través de una cam- ▸

pana situada en el interior de la tumba, hacían saber si estaban vivos hasta que dejaba de sonar, momento en el cual la tumba era sellada. Mil días después, eran desenterrados y se comprobaba si el cadáver quedaba incorrupto. En tal caso, eran expuestos y adorados en los templos ya que se habían acercado más que el resto de los mortales a Buda.

En Occidente no somos ajenos a este tipo de torturas autoimpuestas, pero no en el mismo grado que toda la tradición y el folklore japonés más truculento, un estupendo caldo de cultivo para muchas historias que han venido del País del Sol Naciente. La saga 'Project Zero' supo utilizar todo ello a su favor para situarse como una *rara avis* en el catálogo de la generación de los 128 bits, un universo de rituales fallidos, fantasmas vengativos y mitología japonesa que no dejaba indiferente a nadie. Donde otros exigen alejarse, escapar o contener a los enemigos, 'Project Zero' te obliga a fotografiarlos. A través de la Cámara Oscura, acercarse lo máximo posible o apurar hasta el último momento para apretar el botón de *disparar* son recompensados, pero nos hacen mirar de frente hacia lo desconocido y enfrentarnos a nuestros miedos.

Perdiéndose en el bosque

'Project Zero: Maiden of Black Water' no abandona los caminos marcados por sus predecesores: es un juego muy japonés, de pausas largas y sustos escasos, donde el interés reside en lo que cuenta, historias de melancolía y sueños frustrados que acaban en maldiciones sobrenaturales. La ignorancia de la superstición frente a la complejidad del sentir humano.

Tomando elementos del Sokushinbutsu y rituales religiosos de aquella época, la historia de 'Maiden of Black Water' nos pone en la piel de tres protagonistas, Yuri, Miu y Ren, poseedores de un sexto sentido que les hace capaces de percibir lo sobrenatural. Juntos intentarán descubrir el paradero de varias personas perdidas en el Monte Hikami, un lugar donde se han producido en los últimos años una gran cantidad de suicidios. Internarse en la montaña sólo será el preludio de una pesadilla donde las almas torturadas de los muertos los perseguirán incansable-



Fantasmas en decadencia

Después de tres entregas que salieron para PlayStation 2 y Xbox con un éxito moderado en nuestras tierras, 'Project Zero' era lo suficientemente jugoso para una Nintendo que estaba buscando formas de justificar su sensor de movimiento fuera de la experiencia 'Wii Sports'. En un movimiento enfocado hacia el mercado japonés, se erigió como copropietaria de la licencia 'Project Zero' junto a Tecmo y lanzó un *remake* para Wii de 'Project Zero: Crimson Butterfly', un —pobre— *spin-off* para Nintendo 3DS, 'Spirit Camera', y la cuarta parte de la franquicia, 'Fatal Frame IV: Mask of the Lunar Eclipse', que nunca salió de Japón.





mente, dispuestas a que vaguen con ellas por toda la eternidad.

A partir de esta premisa, iremos alternando el control de los diversos personajes a través de los capítulos —*drops*— entre los que se subdivide el juego, situándonos en diversos emplazamientos del Monte Hikami. Lo que debería haber sido una forma de crear una estructura en formato *serie de televisión* se convierte en un mero trámite sin sentido, sacándonos de la acción y devolviéndonos al menú principal cada dos por tres para comprar mejoras para nuestra cámara o ítems para nuestro personaje. A ello ayuda la duración tan variable de los capítulos, que puede ir desde los quince minutos hasta la hora y pico sin un patrón concreto, con frecuentes rellenos consistentes en paseos por escenarios que hemos visitado hace poco tiempo en el anterior *drop*. Una forma bastante pobre de alargar artificialmente el juego, cuando tenían suficiente material para crear una experiencia más concentrada: los escenarios son lo suficientemente grandes para animar a la exploración en busca de recursos para nuestra Cámara Oscura, y notas dejadas por los antiguos habitantes del Monte Hikami que amplían la historia principal, pero ni el ritmo del juego ni su dificultad acompañan, sobre todo cuando abusa del *backtracking*. Para más inri, hace acto de aparición la maldición del agua negra, que mide cómo estamos de *mojados* según si nos hemos internado en balsas de agua o bajo la lluvia, de manera que aumenta el ratio de aparición de enemigos, o unas manos fantasmales que nos atrapan cada vez que nos agachamos a recoger un objeto, haciendo de la exploración algo (aún) más cansino.

Una cámara poco aprovechada

La Cámara Oscura se convierte en esta entrega —a falta de exploración— en un elemento aún más esencial que en las anteriores, posiblemente por la necesidad de justificar el *tableto-mando* de Wii U, reconvertido en cámara que responde a nuestros movimientos. Un método de control por giroscopio que al principio se hace incómodo, ya que no estamos acostumbrados a levantarnos del sofá o torcer el mando para enfocar a los fantasmas que tenemos delante. Muchos acabarán utilizando el *joystick* derecho para evitar hacer movimientos extraños; otros terminarán combinando ambos métodos, acostumbrándose a fijar a los enemigos para retornar a una posición normal. Más allá de la novedad, es posible que la utilización del giroscopio no ▸

Aokigahara, el bosque de los suicidas

Varias secciones del monte donde está ambientado 'Maiden of Black Water' se inspiran en el bosque de Aokigahara, situado en las faldas del monte Fuji. Descrito como el "mejor lugar para morir", muchos japoneses lo eligen como el sitio para pasar sus últimas horas, ya que la vegetación es tan densa que es fácil ocultarse fuera de los caminos transitados por el público, debiendo organizarse batidas periódicas para recuperar los cuerpos de los suicidas.



haga ningún favor a 'Maiden of Black Water': la lentitud de reacción del *joystick* provocaba tensión en el jugador al no saber dónde se encontraba el enemigo rápidamente. Ahora, con un movimiento de 360º, no es difícil localizar y situar a todos nuestros oponentes, convirtiendo los combates en una experiencia más *frenética*.

Como en los anteriores títulos, podremos equipar nuestra cámara con diversos carretes, limitados y con variaciones en su tiempo de recarga o potencia frente a los espíritus, o lentes mejorables, que nos confieren *power-ups* temporales. Esto, que debería otorgar cierto componente estratégico a la hora de enfrentarnos a los fantasmas, se queda en papel mojado: en ningún momento el juego es lo suficientemente exigente como para demandar cambios en nuestra pauta de comportamiento salvo que queramos, por cuenta propia, eliminar más rápidamente a los enemigos. Incluso en el caso de que el juego nos lo exigiera —de hecho lo hace en un par de momentos puntuales con jefes finales—, nunca percibiremos que los carretes escasean, debido a la posibilidad de comprarlos antes de cada capítulo en la tienda. En niveles de dificultad más altos sí que se demanda una utilización más exigente de los carretes y las mejoras, pero 'Maiden of Black Water' de base es bastante fácil, y no representa un desafío para el jugador con experiencia.

Fotografías de ultratumba

Hacer uso de nuestra cámara será una actividad bastante frecuente en las laderas del Monte Hikami, ya sea con meras apariciones puntuales o fantasmas hambrientos de seres mortales. En el primer caso, debemos estar rápidos con el disparador antes de que se nos escapen, de manera que queden registrados en nuestra enciclopedia de fantasmas y consigamos unos preciados puntos para gastar posteriormente en la tienda. En el otro, tendremos que entrar en batalla con los espíritus que aparezcan a nuestro paso, cada uno con sus peculiaridades, para que podamos de una vez mandarles al descanso eterno.

Por norma general, los espíritus tendrán un punto débil que podremos fijar con el *gamepad*, frecuentemente la cabeza, pero también podrán tenerlo situado en otras partes del cuerpo. Cuantas más debilidades podamos abarcar en nuestra foto —ya sea torciendo el mando o alejándonos del sujeto en cuestión—, más daño haremos al fantasma, pudiendo incluso aturdirle. Lo mismo pasará cuando arriesguemos, justo antes de que el enemigo inicie el ataque. Los indicadores de la pantalla empezarán a parpadear, indicándonos que es el momento para disparar una ráfaga de fotos hacia nuestro oponente, aturdido y dispuesto a recibir la máxima cantidad de daño posible. En el caso de que ▸

«LA HISTORIA MANTIENE LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE LA SERIE: RITUALES QUE SALEN TERRIBLEMENTE MAL PROVOCAN UNA CATÁSTROFE SOBRENATURAL»



fallemos, nos agarrará, y tendremos que conseguir soltarnos cuanto antes, lanzando un disparo de la cámara cuando se nos indique.

No suena especialmente atractivo en el papel, pero en la práctica funciona realmente bien. Las diferentes tipologías de fantasmas, aunque escasas y poco dadas a la mezcla, crean situaciones bastante interesantes de afrontar, sobre todo en grupos numerosos o con diversos patrones en los niveles más avanzados. Mención especial a unos jefes finales con unas mecánicas que nos obligan a cambiar de estrategia continuamente, constituyendo un desafío que no se encuentra con el resto de los enemigos.

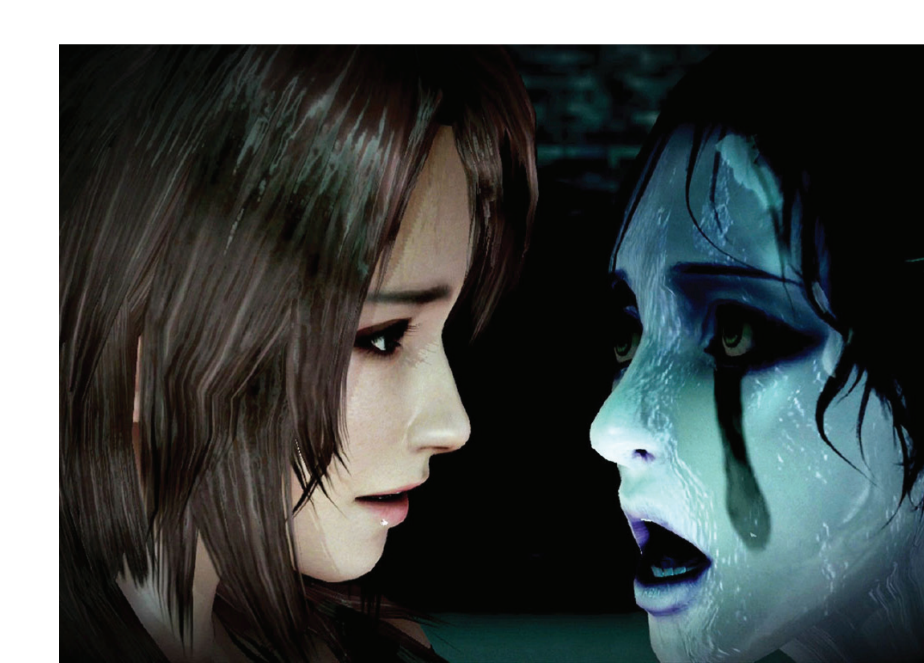
Al terminar con los fantasmas, podremos tocarles, desbloqueando en algunos casos escenas de su muerte a manos de los espíritus que moran el Monte Hikami. Más allá de la curiosidad macabra que tengamos por verlos, su utilidad no va más allá de la obtención de puntos para gastar en los interludios.

Fantasmas problemáticos

El problema de 'Project Zero: Maiden of Black Water' es que muchas veces abandona la senda marcada para recalar en campos en los que no brilla como debería haberlo hecho. La historia, aunque bien contada en sus primeros compases, acaba cayendo en la repetición por intentar alargarla más de lo necesario. Las nuevas mecánicas no encajan como deberían: el *tabletomando* podría por fin haberse justificado, pero la ejecución de la idea ha hecho aguas, llevándose el singular ritmo de la saga de Tecmo con ella. Por desgracia, ese cambio hace también difícil justificar el control ortopédico que tenemos que sufrir durante todo el juego, con el eje horizontal para rotar al personaje y el eje vertical para avanzar y retroceder.

Cuando más no es mejor

La edición que nos ha llegado a nuestras tierras incorpora dos capítulos adicionales a la aventura principal que se vendieron originalmente como DLC. En ellos, la protagonista es Ayane, luchadora de 'Dead or Alive', en busca de una persona desaparecida en el Monte Hikami. A partir de esta premisa, todas las mecánicas de 'Project Zero' se subvierten: ya no hay cámara, y Ayane tiene que pasar desapercibida entre las hordas de espíritus. Lo que podría haber sido un bonito experimento se convierte en un completo desastre: las mecánicas ideadas para la ocasión no funcionan, pudiendo correr a través de los escenarios —y los fantasmas— hasta llegar lo más rápido posible a la meta.





«LA SAGA SE DEBATE ENTRE LA INNOVACIÓN Y EL CONSERVADURISMO, QUEDÁNDOSE FINALMENTE EN TIERRA DE NADIE»

La aparición de escenarios más abiertos en la saga tampoco ha dado con la tecla. Explorar se convierte en un deambular sin ninguna recompensa con suficiente valor intrínseco para aventurarse en lo desconocido. Las notas que nos encontramos desperdigadas no suelen arrojar información nueva a lo que ya conocemos, y en fases avanzadas del juego suelen ser bastante reiterativas. ¿Tecmo nos podría haber dado la posibilidad de perdernos? ¿Podría haber enrevesado los escenarios hasta que no supiéramos dónde estamos? Por supuesto, pero al contar con un mapa en todo momento gracias a la pantalla del *gamepad*, y diversos marcadores para no salirnos del camino, esa sensación es completamente ilusoria.

A pesar de tener dos capítulos que pueden mirar de tú a tú a la franquicia, marcando el camino hacia dónde dirigirse en la próxima entrega, 'Maiden of Black Water' es un experimento fallido. Todo es de cartón. Es una casa del terror con las luces encendidas, en mantenimiento, donde puedes escuchar los resortes que anuncian la aparición del siguiente monstruo. Arreglarla no será tan difícil pero quizás habría que volver a dormir en mansiones en medio del bosque, pasar una noche en pueblos abandonados o simplemente sentir un frío aliento en el cogote, apagar las luces y dejar que el resorte vuelva a hacer magia.



Hogar y ministerio

This War of Mine / 11 bit studios / 2014 / PC, PS4, ONE

Apunta a la persona que quieras hacer daño: ¿quiénes son los vencedores en una guerra? 'This War of Mine' comienza como un simulador de carroñero, un 'Los Sims' versión *hardcore*, para poco a poco escupirnos en la cara cuánto hemos hecho mal y cuánto nos queda hasta tocar fondo. Un alegato antibelicista donde una *familia* desestructurada debe simplemente aguantar el tipo lo mejor que pueda frente a los estragos de una guerra que no es la suya. ¿Para qué sobrevivir un día más, si cada noche es más oscura que la anterior? Intuitivo, adictivo, extenuante: no hay vencedores, protagonistas ni culpables; las balas lo devoran todo.

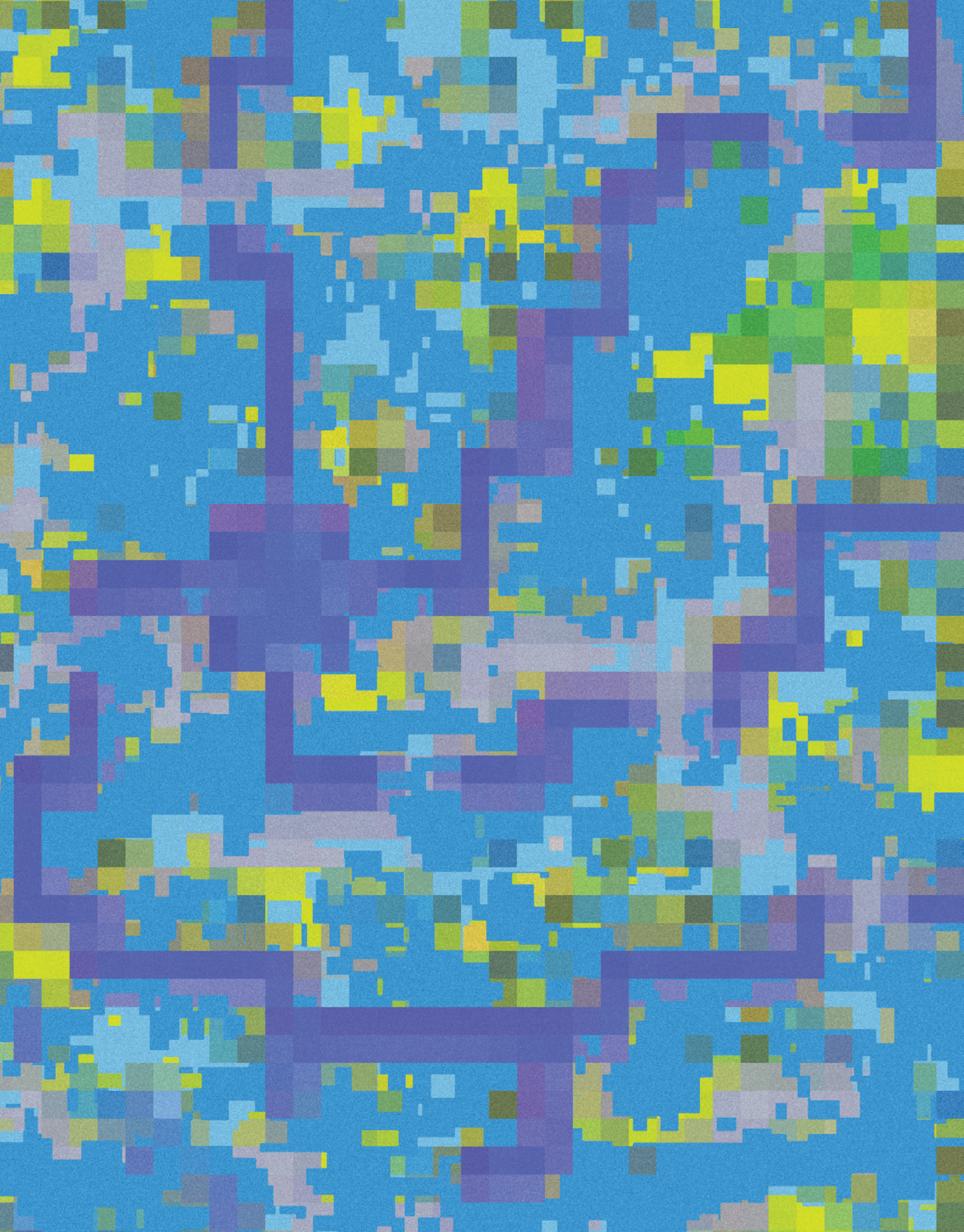




NINTENDO WARS

GUERRAS DE PLÁSTICO

por Fernando Porta



Cuando la guerra era de plástico, algunos éramos niños, ansiosos por recrear proezas bélicas mientras el incesante golpeteo producido por los proyectiles de juguete martilleaba los oídos de nuestros padres. Eran otros tiempos pero, en lugares mucho más lejanos, los muñecos eran sustituidos por rivales de dos colores y un mando entre las manos. No es momento de firmar la paz: han estallado las Nintendo Wars.



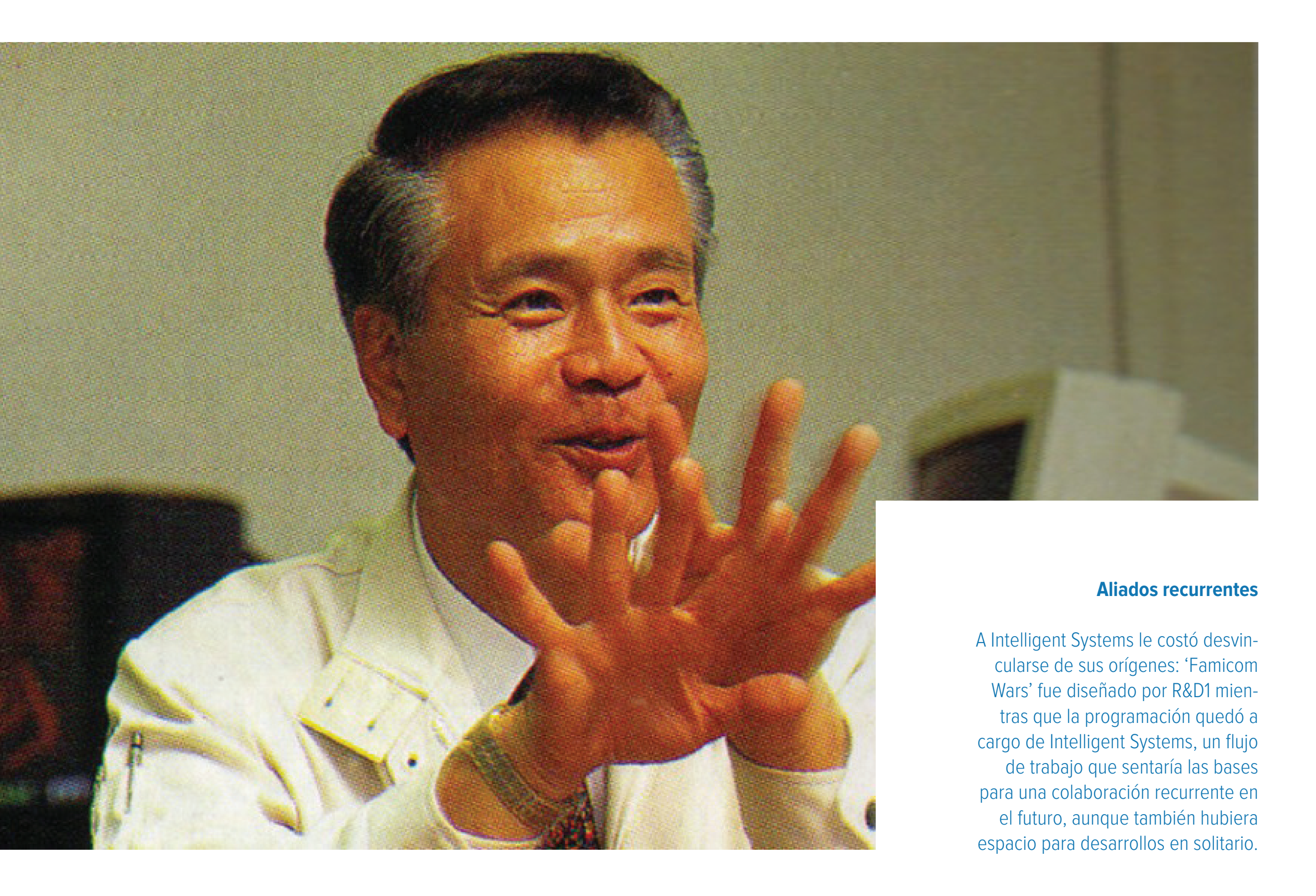
Reducir la guerra a su mínima expresión es una tarea llevada a cabo con aparente simpleza: sólo deben mirar a cualquier niño fascinado con la refulgente carrocería de los tanques, el ritmo acompasado de los soldados desfilando al unísono con sus armas al hombro y el ruido de los aviones sobrevolando las cabezas mientras hacen espectaculares cabriolas en el aire. En esos momentos, no hay víctimas colaterales, previsibles hambrunas ni penosas condiciones para los soldados en el frente. Sólo dos bandos enfrentados, sin miedo a nada, separados por un río, una montaña o una frontera, dispuestos a confiar sus vidas a un comandante que (aparentemente) sabe lo que hace.

El detonante de esta guerra tan particular no fue un asesinato, un secuestro o tensiones internacionales ocultas a los ojos de la opinión pública. El germen del conflicto se situaba dentro de la propia Nintendo, en el R&D1 (Research & Development Nº 1) que nació como el primero de los cuatro estudios que debían insuflar vida a la recién inaugurada división de juegos de la compañía nipona. Bajo la dirección de Gunpei Yokoi, a la postre padre de Game Boy, R&D1 fue uno de los principales motores de la compañía: de sus entrañas salieron las Game & Watch y los primeros arcades de Nintendo, pero también fueron el escaparate perfecto para un tal Shigeru Miyamoto que mostró al mundo por primera vez su genio gracias a 'Donkey Kong'. Durante los años posteriores, actuaron como soporte del R&D4 mientras impulsaban sus propias franquicias con 'Ice Climber',

'Metroid' o 'Kid Icarus', entre muchos otros.

R&D1 podría haber seguido trabajando al mismo nivel que el R&D4 dirigido por Shigeru Miyamoto, pero la dirección de Nintendo tenía otros planes para ellos: una vez Gunpei Yokoi diseñó la nueva portátil de Nintendo, el destino del estudio quedó irremediablemente unido a desarrollar el *software* para la nueva máquina, percibida como algo menor por buena parte del equipo. Así, R&D1 se escindió y parte de sus miembros fundaron en 1986 Intelligent Systems, una compañía que, aunque externa, quedaría ligada a Nintendo bajo la supervisión de Yokoi, con aportaciones menores en sus primeros años a juegos como el ya citado 'Metroid', 'Tennis' o 'Devil World', programando, *porteando* o ayudando a los otros estudios de la compañía.

Dos años después de su fundación, el genio creativo del recién inaugurado estudio quería volver a estallar. Y nada mejor para ello que empezar una guerra por su cuenta bajo el paraguas de la compañía que le vio nacer: 'Famicom Wars' marcaba así el origen de la expansión del estudio, que se convertiría a partir de ese momento en uno de los principales baluartes de una concepción muy peculiar de la guerra. Al igual que su (casi) contemporáneo 'Fire Emblem', la finalidad de este conflicto no era replicar la experiencia con los juegos de estrategia en PC, en una consola donde las posibilidades eran más reducidas. El verdadero objetivo era atraer a una audiencia que se había quedado fuera de todo ello debido a su complejidad y el uso de una plataforma extraña para muchos, alistándoles en un frente que tardarían mucho tiempo en abandonar gracias a una fórmula jugable que se ha mantenido igual de fresca desde sus inicios. ▸



Aliados recurrentes

A Intelligent Systems le costó desvincularse de sus orígenes: 'Famicom Wars' fue diseñado por R&D1 mientras que la programación quedó a cargo de Intelligent Systems, un flujo de trabajo que sentaría las bases para una colaboración recurrente en el futuro, aunque también hubiera espacio para desarrollos en solitario.

EL CONFLICTO

(sobre fábricas, mapas y cuadrículas)

Intelligent Systems actuó como una maquinaria bélica perfectamente engrasada para producir estas Nintendo Wars: no hay una figura que destacara en su desarrollo como para erigirse como creador e ideólogo de la franquicia. Era un proyecto pequeño, nacido del orgullo herido de un estudio ninguneado por Nintendo, usado normalmente como “chicos para todo”, y eclipsados por una figura como la de Shigeru Miyamoto y su estudio R&D4. Como un ejército, Intelligent Systems empezó a moverse entre las líneas del concepto de juego que les había encargado programar el R&D1. Aun teniendo otra vez carácter de encargo venido de la propia Nintendo, Intelligent Systems supo darle su propia personalidad y logró asentar unas bases que después se verían parcialmente replicadas en la saga ‘Fire Emblem’, la cual desarrollarían ya en solitario.

Durante todos los juegos que han hecho estallar las Nintendo Wars a lo largo de estos años, el frente se ha mantenido inalterable, centrándose la evolución en aspectos accesorios de un sistema de juego a prueba de bombas. Todas las partidas empiezan con un mapa dividido en cuadrículas, cada una de ellas con sus propias características según la orografía del terreno. Dentro de las mismas, nos encontramos con ciudades, fábricas y el cuartel general de ambos ejércitos, los cuales empiezan con unos fondos determinados por los jugadores al comienzo de la partida. Este dinero se utilizará para fabricar unidades destinadas a nuestro ejército pero, a la vez, será necesario seguir obteniendo suficiente financiación para mantener nuestra producción. Para ello, la infantería estará obligada a conquistar aquellas ciudades que se presenten a nuestro paso, deambulando por un mapa que afectará a sus posibilidades de movimiento y de defensa frente a los ataques enemigos: situarse en la ladera de una montaña no es lo mismo que plantarse en campo abierto, ya que los ataques enemigos harán papilla a nuestro escuadrón con más facilidad. Así, la disposición de nuestro ejército por el terreno se conforma como uno de los pilares de nuestra actuación en el área de batalla. A medida que vayamos conquistando más ciudades, dispondremos de mayor capital, siendo así capaces de producir unidades más poderosas como tanques o helicópteros que nos harán la vida más fácil a la hora de encarar al ejército enemigo.

Cada una de las tropas que produzcamos en las fábricas cuenta con diez unidades en su interior, y una serie de características propias en ataque y defensa, íntimamente relacionadas con su clase, dejando los valores numéricos a un lado y apostando por tipologías muy bien diferenciadas tanto en aspecto como en funcionalidades, de manera que el sistema se sienta mucho más intuitivo a la hora de jugar. La batalla se desarrolla por turnos, alternando entre





> «LAS NINTENDO WARS MANTIENEN CONTINUAMENTE UN COMPLICADO EQUILIBRIO ENTRE ACCESIBILIDAD Y COMPLEJIDAD»

ambos jugadores fases de movimiento, conquista o ataque con todas las tropas que queramos utilizar, debiendo disponerlas de la manera más ventajosa posible sobre el mapa. Incluso podemos hacer que nuestras unidades sean transportadas por helicópteros especiales, TOAs (transporte oruga acorazado) o cargueros, que permiten un despliegue mucho más efectivo sobre el terreno, sacrificando a cambio capacidad de reacción y capacidad ofensiva mientras están siendo transportadas.

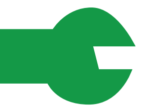
Una vez entramos en contacto con el enemigo, el campo de batalla se convierte en un intercambio ordenado de balas. Primero tendremos que situar al ejército rival dentro de nuestro rango de ataque, el cual varía según la unidad que utilicemos: un lanzacohetes podrá atacar a unidades enemigas a dos o más cuadrículas de distancia mientras que un tanque (como la mayoría de unidades) tendrá que situarse justo al lado. En segundo lugar, y antes de entrar en batalla, aparecerá un indicador en forma de porcentaje marcando cuánto daño podremos hacer con nuestra potencia de fuego, derivada de la cantidad de unidades que tenemos en la tropa dispuesta a atacar o defender: no será lo mismo tener una tropa con diez efectivos recién salida de fábrica que un escuadrón que ya ha sufrido muchos daños en las escaramuzas previas.

Una vez aceptemos entrar en combate, una línea divisoria aparece entre unos ejércitos que se aproximan dispuestos a no dejar títere con cabeza: el intercambio de disparos comenzará una vez tomen posiciones. Tanto el atacante como el defensor —el cual no se quedará quieto ante el feroz ataque— ▸



perderán unidades en el proceso, salvo que uno de los dos quede completamente destruido en el transcurso del combate. Una vez terminada esta fase de batalla, será el momento de reabastecer a nuestras tropas —las cuales se quedarán sin munición y combustible frecuentemente, impidiéndoles atacar o moverse, respectivamente—, protegerlas de nuevos ataques enemigos, reagruparse en las ciudades o permitirles fusionarse con otras unidades para que retomen el combate con renovadas fuerzas.

La gran fortaleza de las Nintendo Wars es esa aparente simpleza inicial, esos simpáticos monigotes rojos y azules desfilando por cada nuevo mapa, dispuestos a enfrentarse entre ellos mientras salen despedidos de sus posiciones ante el implacable avance del enemigo, o conquistan nuevos bastiones a base de saltos e izados de bandera. En cada nueva entrega, la franquicia ha ido integrando nuevos elementos, ya sean condiciones climáticas o comandantes que aportan características especiales a nuestros ejércitos, pero la maquinaria bélica básica se ha mantenido inamovible en su puesto. Cada una de las guerras que libramos se articulan a través de un lenguaje siempre conocido y familiar, una zona de *confort* que incluso el más *cazurro* en la estrategia sentirá cómoda y, con el tiempo, propia. Pero la guerra todavía no se había extendido a todo el mundo en sus inicios y Japón fue el primer frente en el que las Nintendo Wars tomaron posiciones.



EL FRENTE JAPONÉS

'Famicom Wars' fue el pistoletazo de salida de la franquicia durante los últimos momentos de una Famicom que ya estaba esperando sustituta. El cartucho es austero, propio de un proyecto de bajo presupuesto dentro de los estándares de la casa del fontanero rojo, con una fila de soldados sudados a lo Camacho con su bandera enarbolada gritando «¡patata!» a la cámara, demasiado convencidos de su labor propagandística. Por supuesto, una inclinación a la caricatura que transforma la guerra en una farsa: nadie muere en este conflicto *de juguete*. El menú inicial nos pone frente a un inicio rápido, donde todos los parámetros de la partida ya están fijados, y un inicio personalizado donde podremos configurar la batalla a nuestro gusto, ya sean los fondos monetarios de los que disponemos al comienzo, la dificultad de la CPU, el número de jugadores humanos o la musiquilla de fondo. Además, también podremos seleccionar cualquiera de los dos ejércitos que están disponibles, Red Star o Blue Moon, sin ninguna peculiaridad que les diferencie más allá del color. Las situaciones que se nos presentan en cada uno de los mapas normalmente varían en el número de edificios, fábricas, puertos y aeropuertos que tenemos a nuestra disposición, y en la orografía del terreno, aunque siempre se dirijan hacia un mismo objetivo: conquistar el cuartel general del enemigo o dejarle sin efectivos. Así durante los quince mapas (más algunos secretos) que acaban definiendo la idiosincrasia de la franquicia durante estos primeros pasos.

Aun con las limitaciones técnicas de la época, esta primera entrega sigue entrando por los ojos aunque su aspecto todavía sea algo *bruto* para el jugador moderno, ya acostumbrado a interfaces mucho más intuitivas. La barrera del idioma —recordemos que 'Famicom Wars' sólo salió en Japón— también llega a ser un obstáculo a la hora de comprender el título aunque el *prueba y error* de alguien familiarizado con la franquicia lo haga disfrutable en parte, combatiendo en alguna de las escaramuzas. El problema es que éstas caen lentamente en la monotonía, producida por la falta de retos consistentes, con entidad propia, más allá del combate contra otros jugadores en la misma consola o la mejora de la puntuación en las batallas que libremos.

'Famicom Wars' tuvo una recepción en Japón moderadamente cálida, suficiente para que Nintendo diera más libertad y recursos a Intelligent Systems, desarrollando juegos para NES. Mientras estos utilizaban el sistema que habían implementado en 'Famicom Wars' para articular la primera entrega de un SRPG llamado 'Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light', Nintendo ya tenía otros planes para la guerra, más enfocados hacia la conquista del mundo portátil: una transición sin sobresaltos y con las suficientes garantías para que no fuera un paso hacia el vacío de una franquicia demasiado joven para ser derrotada.

Intelligent Systems abordó el reto manteniendo el piloto ▸



El general oficinista

Nunca tan gamberra como Sega pero igual de desquiciada en ocasiones, Nintendo lanzó una campaña publicitaria para 'Famicom Wars' con alguna reminiscencia a 'La chaqueta metálica' de Stanley Kubrick. En ella, unos soldados cantan una marcha militar en un encuadre sospechosamente parecido al de la cinta, para dar paso inmediatamente después a un oficinista que en sus ratos libres es general de todo un ejército, mientras sus compañeros de trabajo cotillean sobre ello o su esposa le quita el mando. Años después, 'Game Boy Wars' y 'Advance Wars: Dual Strike' volverían a girar sobre esa misma idea: cualquiera puede ser general de un ejército.

automático. 'Game Boy Wars' no se aleja ni un milímetro de lo que había sido 'Famicom Wars': mapas similares junto a mecánica e interfaz casi idénticas adaptadas al terreno portátil se unirían al uso de una parrilla de movimiento cuasihexagonal como novedad cosmética (más que jugable). Todo seguía funcionando como en la entrega de Famicom, pero las limitaciones en la inteligencia artificial enemiga empañaban la experiencia: cada vez que llegaba el turno del contrario, la partida se volvía un pesado trámite, esperando que la IA tomara la decisión que le dictara la programación del cartucho. Únicamente este defecto haría a 'Game Boy Wars' inviable como una propuesta portátil lo suficientemente sólida como para consolidarse en el imaginario de la consola.

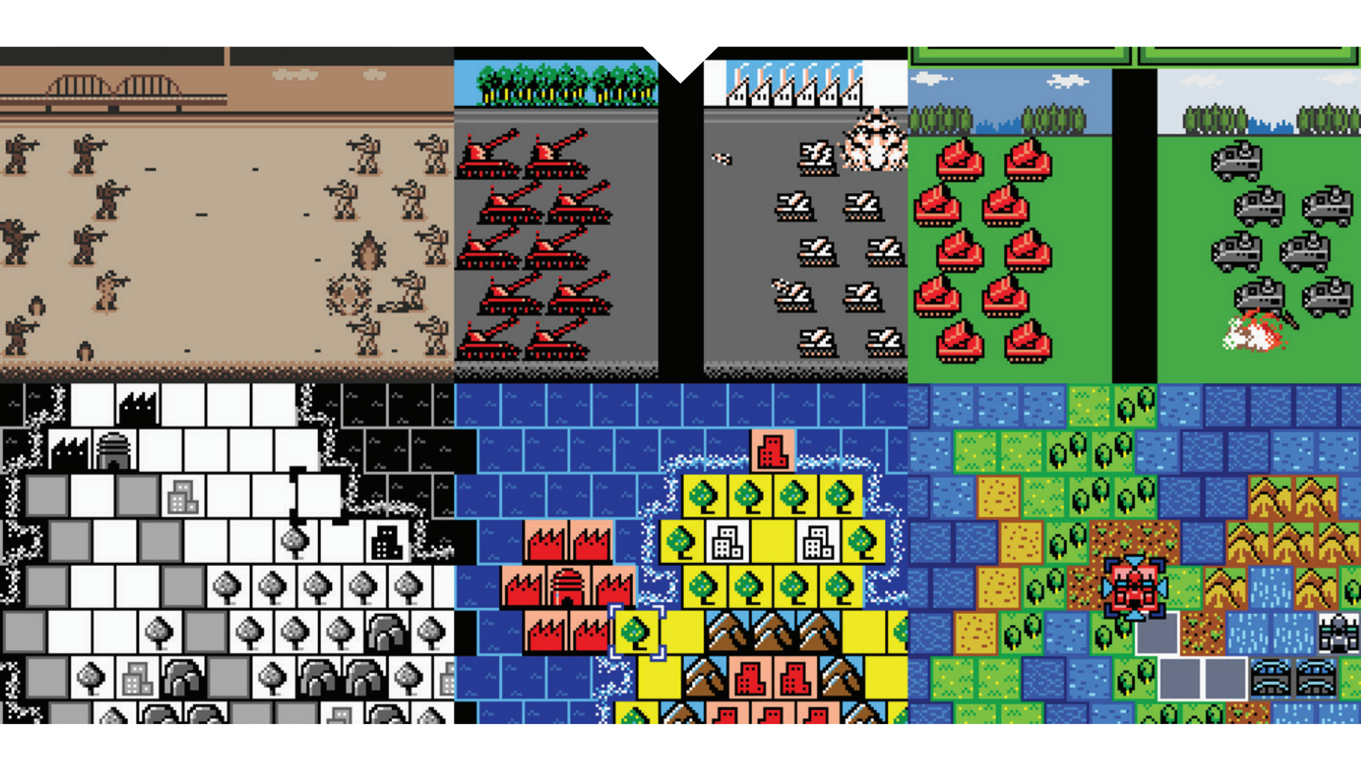
«LAS NINTENDO WARS JAPONESAS MARCAN EL CAMINO QUE AÑOS DESPUÉS SEGUIRÍAN LAS ENTREGAS DE GBA Y NINTENDO DS»

Nintendo tenía claro que el terreno portátil era el lugar perfecto para la franquicia pese al traspiés que había tenido en su transición. Hudson Soft —primer estudio externo que recibió el beneplácito de Nintendo para desarrollar en NES con la adaptación de 'Lode Runner' en 1984— parecía el compañero de viaje adecuado: 'Nectaris' era una carta de presentación demasiado suculenta para dejarla pasar. Lanzado para PC Engine un año después que 'Famicom Wars', 'Nectaris' aprovechaba la potencia de la nueva consola para pasar como un rodillo sobre la obra de Intelligent Systems, ya no sólo por un argumento —inexistente en su rival— que nos situaba en 2089 con los nazis en la Luna dispuestos a arrasar el planeta con su maquinaria de guerra, sino también por el contenido, con dos campañas bien diferenciadas como hilo conductor para recorrer los treinta y dos mapas que tenía el juego, y una jugabilidad que, aunque difería en algunos aspectos, era bastante similar a lo experimentado en 'Famicom Wars'. En 'Nectaris', el foco cambiaba: *fabricar* un ejército ilimitado con los recursos adecuados se convierte en una labor imposible. Estamos atrapados en la Luna con un rival que nos supera en número y potencia bélica: la complejidad de las



tácticas empleadas aumenta a medida que nuestras unidades escasean cada vez más, ya que su número es fijo en cada fase de la campaña salvo cuando tenemos fábricas en el mapa. Frente al avanzar *a lo loco* de la obra de Intelligent Systems, Hudson Soft apostó por un ritmo más pausado: se puede ganar cualquier batalla siempre que la gestión de nuestras fuerzas sea lo suficientemente efectiva como para parar a un ejército rival muy superior en número. Al igual que en la guerra, se enfrentan dos bandos opuestos: la actitud precavida y la seriedad impostada —¿quién se tomaría en serio una guerra contra nazis lunares?— frente a la irreflexión contenida y la caricatura artificial de Intelligent Systems.

Arreglar el problema que arrastraba la serie sería un juego de niños una vez Hudson Soft cogiera las riendas de la portátil. En 1997, 'Game Boy Wars Turbo' aparecía en el mercado para redimirse de los errores de su predecesor: la mejora del algoritmo de decisión para la CPU —haciendo tolerable el tiempo de reacción del rival— y el aumento en el número de mapas disponibles transformaba el juego en una experiencia mucho más sólida. Poco tiempo después, 'Game Boy Wars 2' se atrevería a meter mano a la herencia recibida: la inclusión de una nueva variable a la hora de fabricar tropas —los materiales conseguidos en las fábricas— aportaría ese puntillo de complejidad que le faltaba a la saga, facilitando la gestión de nuestros efectivos en otros aspectos gracias a la posibilidad de visualizar el rango de movimiento de las unidades antes de desplazarlas, y la capa de color soportada por la Super Game Boy (el cartucho para poder jugar en Super Nintendo a juegos de la portátil) o la Game Boy Color. Para redondear la jugada, esta entrega contaba con un editor de escenarios que permitía trastear con absolutamente todos los elementos que nos íbamos encontrando en sus mapas, la posibilidad de usar el cable *link* para librar batallas con los amigos en vez de tener que ir *pasándose* la consola en cada turno, y el intercambio de escenarios creados por los usuarios a través de los ocho *slots* con los que contaba el cartucho. ▶



Al mismo tiempo que el terreno portátil se constituía como una alternativa cada vez más válida, y Hudson Soft se postulaba como el único general al frente de la maquinaria bélica de Nintendo, Intelligent Systems no se iba a quedar de brazos cruzados viendo como la guerra avanzaba por su cuenta. Ya curtidos con cuatro entregas de la saga 'Fire Emblem' a sus espaldas, era el momento de retomar su franquicia donde la dejaron, olvidándose por el camino de los avances de Hudson Soft: 'Super Famicom Wars', aun en su papel de entrega cerril en sus ideas (¡e incluso egocéntrica!), fija y asienta los cimientos sobre los que descansarían las entregas occidentales de la franquicia.

El cerebro de la bestia ayuda a definir aún más la identidad visual de la franquicia gracias a unos *sprites* muy detallados, diferenciando con mayor acierto las unidades que conforman

Experimentos excéntricos

'Super Famicom Wars' seguramente se vio lastrado por su condición de juego exclusivo de Nintendo Power, ya que nunca vio la luz como lanzamiento completo en tiendas. Este servicio, disponible únicamente en Japón, constaba de un cartucho con ocho slots diferentes, capaces de albergar juegos que se vendían a precio reducido en quioscos diseminados por toda la geografía de las islas, junto a una copia impresa del manual, en un movimiento que recuerda al Satellaview, el servicio de conexión por satélite de Super Famicom que ofrecía juegos exclusivos a los suscriptores del servicio durante determinadas horas del día.





nuestros ejércitos. Las novedades jugables tampoco se quedan atrás: se introducen los generales, cada uno con características únicas que afectan a su comportamiento a la hora de reaccionar a nuestros ataques, los fondos de los que disponemos durante la partida o, incluso, los parámetros de ataque y defensa de nuestras unidades, las batallas a cuatro frentes, la niebla de guerra —la imposibilidad de ver los movimientos del enemigo mientras no tengamos efectivos cerca—, y el aumento de experiencia de nuestras unidades cada vez que se internan en una escaramuza. A pesar de que se intenta innovar en lo jugable, la franquicia vuelve a mantenerse estacionaria: sólo un recorrido por los diferentes mapas con los que cuenta el cartucho seleccionando las condiciones con las que comenzamos cada partida, perdiendo el editor de mapas por el camino —una pérdida forzosa provocada por la imposibilidad de intercambiar escenarios entre los usuarios de la SNES—, conforman la única propuesta del título para cohesionar la experiencia, escasa a todas luces.

Después de las 'Super Famicom Wars', parecía que el frente japonés ya estaba cercano a firmar el armisticio, pero Game Boy todavía tenía que escribir un glorioso capítulo más en esta guerra. Gracias a la influencia que tuvo el *remake* de 'Nectaris' ('Military Madness' en Occidente) para la primera PlayStation, 'Game Boy Wars 3' se constituiría como la entrega definitiva en portátil antes del desembarco en Occidente, demostrando la viabilidad de la franquicia en este terreno.

La última guerra se libra con bastantes novedades en el frente: la introducción de un nuevo tipo de unidad, el constructor, que nos permite modificar las características del terreno o realizar construcciones para ayudar al movimiento de nuestras tropas, consumiendo de manera voraz nuestros recursos; y la capacidad de subir niveles según los combates en los que nos veamos envueltos, son añadidos valientes a una forma de entender la guerra que sigue manteniéndose alejada de la complejidad. A ello ayuda el tutorial de dieciséis misiones que nos presenta los fundamentos básicos del juego, las posibilidades de un modo estándar con sesenta mapas diferentes, y la joya de la corona: una campaña que por fin desarrolla un (simple) hilo narrativo entre las diversas escaramuzas contra el ejército de Blue Moon, a través de cuarenta y cinco batallas con condiciones y unidades especiales, y la posibilidad de acceder a diferentes rutas según nuestro rendimiento en combate. Para redondear el plan de conquista definitivo, viejos conocidos como el editor de mapas o el uso del cable *link* hacen acto de presencia en el nuevo cartucho, separándose lo suficiente de las ya lejanas 'Famicom Wars' y 'Super Famicom Wars'. Las Nintendo Wars por fin habían encontrado su misión. ▶



Como la mayoría de historias que habían marcado a Intelligent Systems y previamente al R&D1, todo empezó con una llamada: Nintendo se disponía a lanzar Game Boy Advance, la sucesora de la portátil más vendida de la historia —hasta que cedió el lugar a Nintendo DS— y necesitaba ayuda para engordar el catálogo de títulos de lanzamiento, escaso de propuestas que justificaran el cambio. Una vez colgado el teléfono, tocaba rumiar la idea en la cabeza: el estudio venía de haber lanzado 'Paper Mario' y un par de (adictivos) juegos de puzle basados en 'Pokémon'. Fue extraño que ante la carta blanca que les habían dado, el elegido para salir al *ring* fuera un desconocido para el público general como las Nintendo Wars, siempre concebidas como algo demasiado sofisticado para unos occidentales que no entendían la complejidad de este juego de ajedrez pasado de rosca. Dicho desde la quietud del despacho, con el frío brillo de los números y la mentalidad japonesa por delante, parecía de lo más razonable. El estudio no encontró otra alternativa que saltar por encima de sus jefes: fueron a por Nintendo of America y les enseñaron el juego en el que estaban trabajando. Los ojos de aquellos *extranjeros* empezaron a brillar: los orientales habían traído la complejidad que habían perdido por el camino, ese *algo más* en la mecánica que Sony ya había exportado con PlayStation y sus RPG a todo el mundo. ¿Por qué se obstinaban aquellos *estirados* ejecutivos japoneses en prohibirles que lo distribuyeran en Occidente? El primer paso estaba dado: Intelligent Systems había conseguido convencer a alguien que podía hacer presión sobre los *peces gordos*.

> «SIN 'ADVANCE WARS' ES MUY POSIBLE QUE LA SAGA 'FIRE EMBLEM' NUNCA HUBIERA LLEGADO A MÁS QUE UN JUEGO NICHO DENTRO DE LAS FRONTERAS EN JAPÓN»

La división americana terminó por convencer a la nipona para que Intelligent Systems exportara 'Advance Wars' más allá de sus fronteras pero siempre que los occidentales pudieran entender correctamente la propuesta. Los restos de aquella decisión (y el miedo por no ser entendidos) todavía perviven en el cartucho: un tutorial completamente obligatorio presentando a Nell, la asistente recurrente de los aspirantes a generales —llamados CO u OJ dentro del particular universo de Intelligent Systems—, se aseguraba que los conceptos básicos fueran plenamente entendidos por el neófito que nunca había visto nada igual en una portátil. Años después, delante del mismo púber convertido en un consumado estratega, el entrenamiento se convertiría en un pesado trámite complicado de digerir pero empapado de una nostalgia difícil de replicar.

'Advance Wars' siguió la senda que había marcado 'Super Famicom Wars', desviándose en algunos momentos hacia una audiencia infantil: con diseños aún más *cartoonizados* que en la entrega de Super Famicom, se exageraba así el lado absurdo de la guerra, con un espíritu *naif* flotando permanentemente ▸


¡Bienvenido a Advance Wars!

Retrasos imprevisibles

Al contrario que sus predecesores, 'Advance Wars' salió primero en EEUU como juego de lanzamiento para Game Boy Advance el 10 de septiembre de 2001. Al día siguiente, el fatídico atentado de las Torres Gemelas obligó a suspender de manera indefinida su lanzamiento en Japón y Europa, con miedo a que la temática bélica hiciera mella en un consumidor demasiado sensible. Los europeos tendrían la suerte de disfrutar del título con cuatro meses de retraso, una vez los ánimos se calmaron, pero los japoneses tuvieron que esperar hasta 2004, con el lanzamiento de un pack junto a 'Advance Wars 2: Black Hole Rising', la segunda parte de la saga en la portátil de 16 bits de Nintendo.



sobre el conflicto. Frente a la mentalidad belicista de aquellos años convulsos, Intelligent Systems convertía el juego en un "no a la guerra" adictivo, articulándolo sobre una campaña que nos llevaba a través del conflicto entre Red Star y Blue Moon, al que se unirían a lo largo de su desarrollo Yellow Comet, Green Earth y el ejército de Black Hole, con objetivos específicos, rutas alternativas y una historia que enganchaba con cada paso que daba, desvelando en nuestro avance rivalidades entre generales, pasados misteriosos y enemigos que acechaban en las sombras.

La audiencia inicialmente planteada se vio rápidamente sustituida por hordas de adolescentes que vieron en el TBS (*turn-based strategy*) de Intelligent Systems un devorador de horas que se apoyaba sobre las mismas bases que ya habían experimentado los japoneses años atrás, superando así todos los prejuicios que había en el seno de Nintendo hacia la validez de la propuesta. En contraposición a los títulos que nunca salieron de Japón, se calculó todo al milímetro para que la experiencia fuera algo que enganchara irremediablemente al jugador, sabedores de que iban a pedir al usuario invertir largos periodos de tiempo en una actividad cerebral intensa.

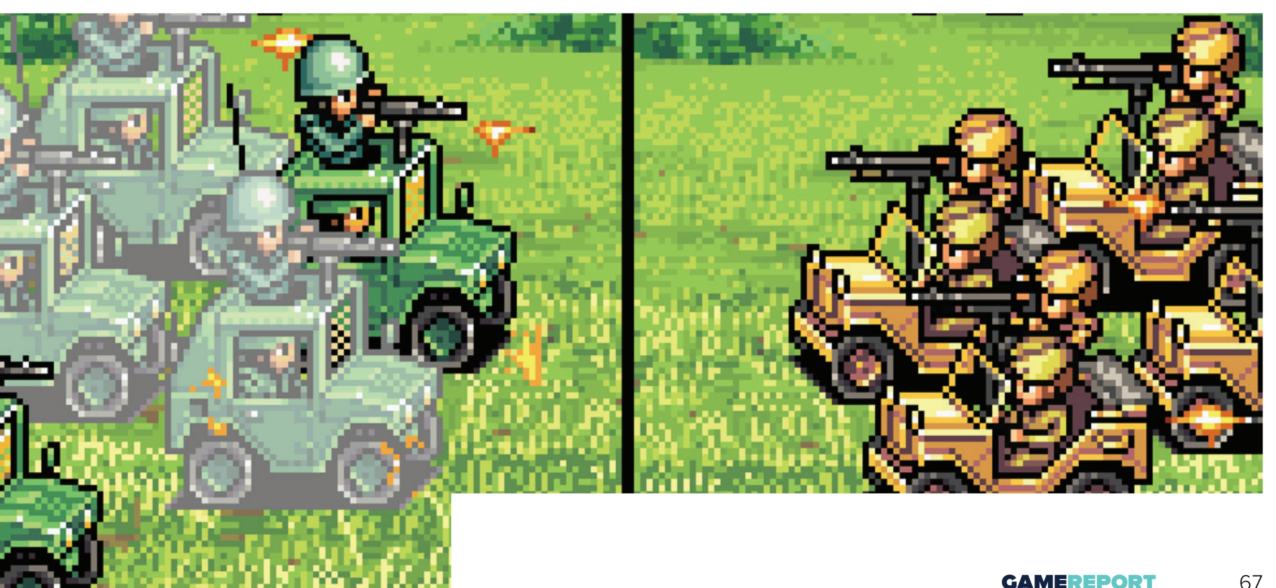
Frente al ritmo más *plano* de las guerras japonesas, 'Advance Wars' es una montaña rusa de tiempos. El inicio de la escaramuza se consolida como un momento de reflexión, de planteamiento de la batalla que está por venir; preparamos nuestras tropas, impedimos que el enemigo nos acorrale y esperamos el momento preciso para caer sobre él mientras lo atraemos a la posición que deseamos o le acribillamos a distancia. La batalla se decide en un momento en vez de acabar en continuas rencillas aisladas: las balas vuelan y los soldados son lanzados por los aires. Sólo queda uno en pie, el único que podrá seguir avanzando en pos del cuartel enemigo o la aniquilación de su ejército, esperando que el mundo vuelva a ser un cúmulo de explosiones y casquillos impactando contra el suelo. Makoto Shimojo, integrante del equipo de 'Advance Wars', lo definía como «ciclos, una onda desde un periodo de tensión a otro. Si analizas una película larga, ésta mantiene la atención de la gente variando el ritmo, mezclando momentos de tensión con períodos de calma. Eso es que lo que intentábamos hacer».

Los mapas también reciben un buen lavado de cara: aun contando con algunos diseños heredados de anteriores títulos, se hace especial hincapié en dotar de suficientes variaciones al catálogo de escenarios, de manera que cada tipo de jugador encuentre su sitio dentro de él. ¿El método para conseguirlo? La repetición era el único camino para crear un juego como 'Advance Wars'. Makoto Shimojo «jugaba los mapas una y otra vez hasta que estuviera seguro de que había un equilibrio en los escenarios con el mayor número de personas posible en mente (...) y enviaba los parámetros a los diferentes equipos para que realizaran los ajustes necesarios». A partir de ahí, se iniciaba un enfermizo proceso de testeo que implicaba a miembros del estudio y de la propia Nintendo, el cual sólo se llegó a interrumpir una vez empezó la fabricación del juego para colocarlo en el mercado.

El espíritu adaptativo también se contagió al número de comandantes seleccionables para nuestro ejército, acentuando aún más las diferencias entre ellos frente a los tímidos intentos en entregas previas. Ya no sólo existen habilidades pasivas, fortalezas y debilidades activadas durante toda la partida por el mero hecho de seleccionar al personaje, las cuales pueden ir desde un mayor rango de movimiento o fuerza bruta en vehículos acorazados hasta unidades más débiles o menor alcance en los ataques a distancia; también existen poderes especiales para cada CO (*commanding officer*) activables una vez hemos recibido suficientes daños o atacado el enemigo, desplegando así una brutal ofensiva donde todas las estadísticas de nuestro ejército se ven incrementadas durante un turno, consiguiendo ventajas puntuales como meteoritos que caen del cielo —dañando a las unidades colindantes a su área de impacto— o la recuperación de salud para todos nuestros efectivos.

«EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LAS NINTENDO WARS EXPLOTA EL PRUEBA Y ERROR»

'Advance Wars' redondeaba su apuesta heredando las adiciones de 'Game Boy Wars 3': modo multijugador con posibilidad de utilizar el cable *link* y editor de ▸





mapas, con la variedad de opciones acostumbrada en los títulos desarrollados por Hudson Soft. Además, una tienda *in-game* nos permitía desbloquear mapas, paletas de color para el modo edición, y generales para nuestro ejército, bloqueados desde el principio con el objetivo de aumentar la vida útil del juego.

La obra de Intelligent Systems acabó siendo un éxito inesperado tanto para sus creadores como para Nintendo. Rodeado en el lanzamiento de Game Boy Advance por grandes de la talla de 'F-Zero: Maximum Velocity', 'Castlevania: Circle of the Moon' o la reedición de 'Super Mario Bros. 2', fue aupado por crítica y público como uno de los mejores juegos de la entonces joven consola, abriendo camino a más SRPG como 'Final Fantasy Tactics Advance', 'Yggdra Union' o 'Fire Emblem' que conocerían triunfos similares en años posteriores. El propio Shimojo define la clave para mantener el atractivo de 'Advance Wars' como un compendio de elementos cruzados de otros géneros: «hay gente a la que realmente le gusta jugar a juegos de acción, títulos que dan un *feedback* instantáneo sin tener que pensar mucho sobre ello. Lo que es interesante sobre 'Advance Wars' es que el equipo que lo había hecho no estaba especialmente interesado en los juegos de simulación. Eran personas que amaban 'Beatmania', que les gustaban los juegos de disparos y de lucha. (...) Todas esas personas se acabaron juntando para hacer 'Advance Wars' y, debido a que cada miembro tenía diferentes gustos, intentaron coger los mejores elementos de otros géneros e incorporarlos, incluso aunque tuvieran que hacerlo de manera muy sutil. Por ejemplo, el aficionado a los juegos de disparos se encargó de que no hubiera problema a la hora de controlar todo perfectamente, hasta el último centímetro del mapa (...) mientras que al que le gustaban los juegos musicales, ayudó con el *timing*, (...) creando un ritmo a través del movimiento de las unidades. Este tipo de elementos son las cosas que normalmente no se incluyen en los juegos de simulación, pero son una parte clave de la experiencia 'Advance Wars'».

*Las citas están extraídas del número 149 de la revista Edge, Mayo 2005.



LAS GUERRAS FRÍAS

El descubrimiento de vida inteligente fuera de Japón que podía pulsar más de dos botones seguidos y un público que (¡además!) demandaba propuestas más sesudas por parte de los ejecutivos de Nintendo sería determinante para que acabaran enarbolando bandera blanca, dejando a Intelligent Systems hacer su trabajo de una vez. Desgraciadamente, 'Advance Wars 2: Black Hole Rising' sería el producto de esta permisividad. Percibido como un *Advance Wars 1.5* por la mayoría de usuarios, con una estética algo más adulta, se erigía realmente como una expansión de la campaña, continuando los hechos que nos relataban en el primer título, e introduciendo nuevos objetivos y condiciones en su transcurso, además de nuevas unidades como el neotanque o el silo de misiles, y la posibilidad de desatar superpoderes especiales específicos para cada CO. El problema es que la accesibilidad de la que hacía gala la franquicia se ve absorbida por el agujero negro de dificultad en el que se convierte la campaña, derivado de la mejora en la IA de la CPU y la aplastante inferioridad con la que empiezan muchas de las misiones que se presentan en el transcurso de la historia.

Pero si algo funciona no lo toques. Intelligent Systems llevó esta máxima hasta sus últimas consecuencias: *sprites*, fondos o banda sonora son reutilizados sin ningún tipo de vergüenza para seguir creando una apuesta a todas luces ganadora pero que demostraba un estancamiento difícil de tolerar en una franquicia relativamente joven. Makoto Shimojo también fue consciente de ello pero la serie se había convertido en lo que buscaba desde 'Famicom Wars': un juego de estrategia tan comprensible y accesible para cualquiera que no necesitaba las complejas explicaciones y largos tutoriales de otros títulos enmarcados en el mismo género. ¿Serían capaces de hacer evolucionar a la franquicia lo suficiente a través del prueba y error que habían llevado a cabo en los anteriores ciclos de desarrollo, depurándola hasta este extremo? ▸



Frentes olvidados

Las Nintendo Wars podrían haber contado con más frentes en conflicto de los que al final acabaron existiendo. Nintendo 64 estuvo a punto de recibir '64 Wars', una iteración de la franquicia desarrollada por Hudson Soft que haría uso del Transfer Pack —el dispositivo que usábamos para transferir nuestros Pokémon desde Game Boy al 'Pokémon Stadium' de Nintendo 64— para permitir la conexión con 'Game Boy Wars 3', pudiendo continuar con la partida en ambos dispositivos. También 'Battalion Wars', un *third-person shooter* creado por Kuju Entertainment, podría haber sido parte de ellas pero su concepto de juego, historia y *gameplay* los hicieron quedarse fuera, aunque en Japón se lanzaran con el nombre de 'Totsugeki!! Famicom Wars', intentando aprovechar el tirón de la franquicia en aquellas tierras.

> «EL ESTILO ARTÍSTICO EVOLUCIONA DESDE UN DISEÑO *CARTOON* HASTA UN REALISMO MÁS SUCIO Y MADURO, ENFOCADO HACIA UN PÚBLICO JOVEN»

'Advance Wars: Dual Strike' llegaría para responder esa pregunta. Las novedades otra vez afectarían al aspecto gráfico —con un estilo mucho más maduro y estudiado en la mesa de diseño que la segunda entrega de GBA, aunque siguiera reciclando *assets*— y al jugable, el cual intentaría explotar —como todo título de la parrilla de lanzamiento de una nueva consola— las características únicas de Nintendo DS. El esqueleto de la franquicia seguía igual de sólido sin que las nuevas unidades desequilibraran la balanza, corrigiendo a su vez el comportamiento de la CPU y haciéndola más asequible para el jugador, aunque nunca llegara a la accesibilidad de la que hacía gala el primer 'Advance Wars'. Intelligent Systems sabía que las Nintendo Wars habían llegado a un punto donde la innovación debía articularse a través de características accesorias que incrementarían a su vez la complejidad del entramado, alejándola de la idea de accesibilidad que había imperado en Game Boy Advance. Entre ellas, podíamos encontrar el *frente doble*, que permitía combatir en dos batallas de manera simultánea —una en la pantalla inferior, otra en la superior— con objetivos diferentes en cada una de ellas, teniendo que dividir nuestros recursos para poder cumplirlos de manera satisfactoria y obtener diversas ventajas; la posibilidad de utilizar al mismo tiempo dos generales para crear combinaciones de poderes que otorgaran ventajas y debilidades a nuestro ejército, aumentando así el abanico de opciones disponibles para un jugador que a partir de ese momento siempre encontraría al personaje adecuado a su estilo de juego; y, por último, nuevos modos de juego como Combate, que actualizaba las mecánicas del 'Battle City' de Namco, o Supervivencia, proponiendo puzles bélicos con limitaciones de recursos y tiempo, que forzaban a ser lo más eficaz posible en la gestión de nuestras tropas.

«LAS CONDICIONES CLIMÁTICAS Y GEOGRÁFICAS AFECTAN A NUESTROS EJÉRCITOS, ENTORPECIENDO NUESTRA VISIÓN O MOVIMIENTO A TRAVÉS DEL MAPA»

Desaprovechando la conexión *online* que podría haber otorgado aún más vida útil al Nintendo Wars más largo hasta la fecha, 'Advance Wars: Dual Strike' no había sido capaz de evolucionar lo suficiente como para consolidarse en el





mercado occidental. Si la propuesta jugable era ya *perfecta*, el momento había llegado: habría que adaptar el envoltorio a los gustos occidentales, afectados siempre por una seriedad en sus argumentarios de la que los japoneses nunca habían sido partícipes. El realismo sucio se había instalado en los videojuegos con una generación de juegos llenos de tonos oscuros (dominados por el *marrón-caca*) y temáticas sombrías. Con ello en mente, Nintendo intentaba hacer un fondo de catálogo más serio, explotando la vertiente más *hardcore* de un jugador que se había olvidado de Nintendo DS después de ver a Amparo Baró y 'Brain Training' juntos en un mismo fotograma.

'Advance Wars: Days of Conflict" (o 'Advance Wars: Days of Ruin', como sería conocido fuera de tierras europeas y australianas) se abría con una lluvia de meteoritos que aniquilaba a casi toda la población del planeta Tierra, convirtiéndola de paso en un páramo desolado a lo 'Fallout' permanentemente cubierto por una nube de polvo, que impide el paso de la luz hasta la superficie terrestre. Frente a la temática más bien alegre, llena de colores claros y personajes caricaturizados, 'Advance Wars: Days of Conflict' lo tiñe todo de oscuridad: la historia habla de esperanza en un mundo completamente destrozado, y el desarrollo de los personajes a lo largo de ella los sitúa en una ambivalente zona gris, en la cual ya no encarnamos a superhéroes capaces de salvar a la humanidad, sino hombres y mujeres que han tenido la mala suerte de sobrevivir en un entorno dispuesto a devorarles en el primer descuido. El cambio no sólo afectó a la parte argumental, acercándolo más a 'Fire Emblem' por el camino, sino que también derivó en ramificaciones hacia la parte jugable. Los CO dejaron de tener la importancia que tenían en las entregas de Game Boy Advance y Nintendo DS para volver a adoptar un papel secundario, más cercano al de 'Super Famicom Wars', aunque siguieran interviniendo decisivamente en el campo de batalla, pudiendo inclinar la balanza en cualquier momento. A cambio, las unidades adquirieron más protagonismo, gracias a la subida de nivel —heredada de 'Game Boy Wars 3'— según las escaramuzas a las que sobrevi- ▸

vieran, de manera que dejaban de ser fácilmente reemplazables para transformarse en un activo cada vez más importante según avanzaba cada partida, una idea que conectaba con la escasez de recursos que transmitía la atmósfera del juego. El resto de las mecánicas se mantenían exactamente igual (salvo por la inclusión de nuevas unidades y tipos de terreno) pero se habían perdido muchas cosas por el camino en pos de la diferenciación: lo de que debería haber sido un revulsivo para que la franquicia terminara de despegar en Occidente, acabó siendo un descenso con billete en primera clase hacia los infiernos.

'Advance Wars: Days of Conflict' se vio respaldado otra vez por la crítica pero fue un estrepitoso fracaso en ventas, tanto en Estados Unidos como en Europa. El jugador de siempre se sintió traicionado por la gran cantidad de sacrificios que hubo que hacer en la propuesta para un público general que en aquellos momentos, no buscaba un *aburrido* juego de estrategía por turnos, sino el frenetismo de los *shooters* que estaban triunfando en otras plataformas. En un sorprendente movimiento marcado por los continuos retrasos en su salida, Japón se quedó sin disfrutar de la última iteración de las Nintendo Wars hasta que en el año 2014 Nintendo decidió lanzarlo en la eShop de 3DS, motivados por el abrumador éxito de 'Fire Emblem Awakening'.





LA PAZ

Acariciar la perfección pasó factura a Intelligent Systems. La maquinaria bélica construida alrededor de ‘Advance Wars’ exploraba (casi) todos los elementos del discurso jugable de la serie, haciendo que Makoto Shimojo y aquéllos que vinieron detrás cayeran en la repetición, en mantener el exquisito equilibrio entre las unidades y el extenuante número de mapas sin darse cuenta de que las Nintendo Wars habían agotado ya todos los recursos de los países en boga aunque siguieran captando nuevos reclutas para sus ejércitos. El camino tomado por la última entrega de Nintendo DS hizo que la franquicia entrara en una ratonera, un callejón sin salida de difícil solución que acabó resolviéndose con una desmilitarización forzosa en la que Intelligent Systems no tuvo otra opción. Las ventas eran un enemigo demasiado poderoso y aquellos japoneses que una vez se presentaron a Nintendo of America deseosos de abrir nuevas rutas a Occidente, veían cómo su expansión había sido la causa de su fracaso. A partir de aquel momento, el futuro de las guerras se volvió incierto aunque el apabullante éxito de ‘Fire Emblem Awakening’ permita hacer conjeturas sobre su retorno. No sería raro verles jugando otra vez al prueba y error, depurando, puliendo y justificando que la guerra no es un lugar oscuro, lleno de sufrimiento, dolor y vísceras, sino un juego de niños, donde los tanques y los soldados salen relucientes de fábricas situadas en los extremos de cualquier isla, esperando que un nuevo general tome el mando para llevarles a la victoria.



METAL SLUG: SUPER VEHICLE-001

La fórmula arcade

por Alejandro Patiño

▶ ILUSTRACIÓN: ELENA FLORES

La magia de Shin Nihon Kikaku casi siempre se pagó en monedas de cinco duros y largas esperas para jugar. Esta afirmación dice mucho de la manera tan peculiar de entender los videojuegos que siempre tuvieron estos genios. Secuaces del monitor CRT, tejedores del píxel, auténticos *sensei* del *stick*, probablemente no ha existido una compañía que entendiera el arcade como lo hicieran los chicos de SNK, pero no solamente porque lanzaran grandísimos títulos para sus prodigiosas placas —que también— sino porque eran capaces de entender estos títulos como una prolongación del mismísimo mueble. Los juegos de SNK no sólo se lanzaban en arcade, sino que estaban ideados y desarrollados enteramente para el mismo; no se regían, pues, por las mismas normas que el resto de videojuegos de su época, y no es una coincidencia que, llegado el año 1996, su anacrónica política de lanzamientos continuara situándoles con más títulos estrenados originalmente en arcade que en las consolas de la época. Se trataba además —en su gran mayoría— de títulos en dos dimensiones, en un momento en que lo tridimensional era mantra y ley. Los juegos de SNK jugaban en otra liga, parecían estar por encima de pasajeras modas y zalameras revoluciones. Su virtud siempre fue su especialización, su eterna búsqueda: la excelencia.

'Metal Slug: Super Vehicle-001' —en adelante 'Metal Slug'— es un hervidero de ejemplos y lecciones sobre cómo hacer un buen videojuego orientado a las máquinas recreativas. Hay infinidad de elementos que podríamos señalar en este título que ponen de manifiesto el grado de maestría que SNK era capaz de imprimirle a cada una de sus obras cuando se trataba de lograr que funcionaran con el sistema de pago por partida. Porque no podemos negar que el microcosmos del entonces típico salón recreativo —o del castizo bar local de turno— distaba mucho de las condiciones en las que jugábamos en nuestra casa, rodeados de todo tipo de comodidades y habiendo hecho un desembolso previo que nos permitiría disfrutar del producto por un tiempo, en principio, ilimitado. Y claro: a distintas circunstancias, productos diferentes. Conocedores de esta máxima, los maestros de SNK no dudaron en perfeccionar su técnica, primero para lograr grandes videojuegos, pero ▶

también para conseguir que fueran increíblemente atractivos dentro de la propia situación: lo externo al proceso de juego en sí. Necesitaban títulos cuya estructura, aspecto y jugabilidad fueran idóneos para un ecosistema tan concreto que de cualquier otra manera, sencillamente, no les habría funcionado. Si querían que sus juegos generaran monedas, debían cumplir una serie de requisitos, emplear una serie de trucos que encajaran dentro del escenario social de los salones recreativos; por lo que, para empezar, debían captar a toda costa la atención del jugador.

El primer escollo que un arcade tiene que salvar antes de poder llegar al jugador es el de llamar la atención del mismo, y para ello debe usar todas las armas con las que cuenta. Imaginemos por un momento un salón recreativo de los 90, lleno de humo de cigarrillos, chavales de todo tipo y el incesante ruido de una veintena de maquinitas luchando, a su manera, por hacerse con las pocas monedas que portas en el bolsillo. Estamos hablando de una oferta desmesurada teniendo en cuenta que sólo llevas setenta y cinco pesetas y que tienes que estar entretenido toda la tarde del sábado. Por lo tanto, no te queda otra opción que elegir sabiamente, estudiar cada posibilidad como si fuera la última, distribuir tus tres momentos de gloria durante una tarde que se antoja maravillosa. ¿Qué haces? Lo primero: dar una vuelta de reconocimiento observando qué máquinas hay disponibles. Es importante saber cuáles ya conoces, cuáles se te dan mejor y cuáles te llaman la atención. Para ello, procedes a la vieja táctica de pegarte como una lapa a aquéllos que están jugando a alguna máquina, observando atentamente los pormenores de sus partidas, al tiempo que tratas de retener cualquier posible experiencia, elemento escondido o atajo que el jugador pudiera conocer. A esto le llamaremos *sabiduría de salón*, más comúnmente conocida como *truco del almendruco*.

«LOS JUEGOS DE SNK JUGABAN EN OTRA LIGA, PARECÍAN ESTAR POR ENCIMA DE PASAJERAS MODAS Y ZALAMERAS REVOLUCIONES»

Proceso pre-inicial: Buscando esa primera moneda

Para el jugador que nunca lo ha probado, es fácil quedar prendado de 'Metal Slug'. Nada más empezar, el personaje cae de un paracaídas en una densa jungla, cerca de la gigantesca cara de lo que parece una estatua de algún tipo de civilización oriental. Se mueve hacia la derecha. Puedes apreciar el nivel de detalle de los trabajados fondos: el suelo lleno de hierbajos secos, unos sacos de grano mal apilados formando una improvisada trinchera... Dos exóticas aves sobrevuelan la escena mientras observas a los dos primeros enemigos. No hay preguntas, pero sí respuestas. Ves al que juega pulsar un botón, y el personaje dispara. El primer enemigo muere, y el segundo se precipita tras una segunda pulsación, seguida de una tercera que acaba con un soldado que en el momento de pulsar, ni siquiera se encontraba en pantalla. Ese desconocido que juega su moneda no se detiene, parece disparar a sabiendas de lo que va a ocurrir. Encuentra una letra enorme, una H, y una pegadiza vocecita exclama: «heavy machine gun». Ahora el protagonista dispara enormes proyectiles que parecen manar a borbotones del ajado fusil que porta; proyectiles que parecen desordenados, dirigidos hacia delante sin precisión. Entonces te fijas en el fondo: un templo que parece el de Angkor Wat. ¿Estamos en Camboya? Un helicóptero surge del lado izquierdo de la pantalla y descarga un montón de bombas sobre el personaje. Hábilmente, el jugador las



esquiva al tiempo que eleva su fusil y dispara. Al poco (muy poco), el helicóptero ha caído, y entonces reparas en la música. Apenas la oyes entre el ruido del salón, pero ¡vaya temazo!.

'Metal Slug' te ha atrapado. **Entra por los ojos**, sí, pero también parece un juego francamente divertido, y además facilito. Se trata de otro de esos juegos de correr y disparar, al estilo de 'Contra' o 'Sunset Riders', pero a la irresistible sensación de **familiaridad** —que sugiere un buen rato de juego con una sola moneda—, se le une una sombra de incertidumbre, acaso un resquicio de *novedad novedosa*: puedes llevar un tanque que dispara en todas las direcciones. Alucinas con el trabajo que hay en los niveles, tanto de diseño como de arquitectura. Has podido ver aún muy poquito, pero ya estás deseando que maten a ese tipo para poder echar tu moneda, hacerte con el control del personaje y sentir esas animaciones tan fluidas a través del *stick*. Te das cuenta de que ya hace un buen rato que juega —va por la cuarta misión— y, de momento, sólo ha perdido una vida a manos de un chalado calvo con metralleta, inteligentemente apodado "el Metralletas" en todos y cada uno de los improperios que ese desconocido lanza a la pantalla. Además, ves que los niveles son bastante variados, y has visto algunos jefes que, al fin y al cabo, tampoco parecen tan complicados. Estás completamente seguro de que a ti "el Metralletas" no te habría matado una vida. Finalmente, la partida de tu improvisado compañero de tarde llega a su fin, agotando sus dos vidas restantes en el mismo nivel, y con apenas dos minutos de diferencia.

Proceso inicial: Cumpliendo expectativas

Llega tu momento y echas la moneda. Comienza tu partida en la primera misión: Camboya. Lo primero que sientes es lo suave que se mueve todo: las animaciones son alucinantes, pero es que el control... ¡funciona como un auténtico tiro! El personaje responde con una soltura pasmosa a los comandos introducidos, todo funciona de maravilla, incluso los apuntados arriba o abajo —y eso que era lo que más te hacía dudar con el *stick*—, y en menos de un minuto ya te encuentras aniquilando la vida al frente, detrás y arriba con tu recién adquirida *heavy machine gun*. Tienes la gloriosa sensación de estar controlando todo lo que pasa en pantalla. Las mecánicas te las sabes de memoria, el control es exquisito... ¡esta máquina te la vas a pasar con cinco duros! Pero entonces, de repente, un enemigo salta desde una de las plataformas superiores, y te atraviesa el pecho de una puñalada. ¡Pero si ha surgido de la nada! ¿Cómo puede ser? La primera muerte te hace notar que la **inmediatez** del juego es absoluta. En tres minu- ▸



juego. Es posible que, sin el acorazado vehículo, pensáramos en él como en otro *run and gun* cualquiera; y entonces, tal vez no mereciera nuestra moneda.

Disfrutas de todo el nivel montado en tu Super Vehicle-001 y, aunque llegas al final a un único golpe de perder el tanque, logras acabar con el jefe antes de que éste lo destruya. Llega la misión dos: Londres, y con ella, los barcos, los tanques enemigos y los saltos. Es aquí cuando descubres que el excelente control también requiere de cierta práctica, y cuenta con sus particularidades propias. En uno de los saltos al hundir un barco, caes al agua, perdiendo una vida, y no puedes evitar maldecir tu estampa por todo lo alto, a pesar de que entiendes perfectamente que esta muerte se debe a un error propio y no tienes nada que achacarle al propio juego. Estás a punto de llegar al jefe cuando llega un chavalote que se pone a observar cómo juegas. La tensión se incrementa. No puedes quedar mal delante del afable desconocido, que te saluda sin siquiera mirarte a los ojos. Evidentemente mueres, el pérfido Saddam Hussein dispara desde su elevada plataforma nada más verte, y en cuestión de un segundo te alcanza con un bombazo que destroza tu tanque. El chaval desgreñado agarra su cartera amarilla con el *smiley*, y saca una moneda. Tratas de no ponerte nervioso, pero entonces se cierra la escotilla de la nave enemiga, y diminutas minas comienzan a manar a borbotones. Intentas esquivarlas, pero el 'Pang' nunca fue lo tuyo, así que acabas precipitando una pantalla de Game Over; tú sabes que merecida, aunque nunca lo admitirás delante del jovial desconocido, que trata de apartarte con moderada educación mientras introduce su moneda en la ranura. ¡Maldita sea! ¡Ni siquiera has llegado al "Metralletas"!

tos de partida has aprendido todo su lenguaje. Moverse hacia la derecha, disparar para acabar con los malos, estar atento a los enemigos —esto último acabas de aprenderlo al coste de una preciosa vida— y llegar al final del nivel. Es todo lo que necesitas, ahí es nada, para pasártelo genial con 'Metal Slug'. Teniendo en cuenta que partimos desde la premisa inicial de pasarlo lo mejor posible con cada moneda, vamos a tener que estar atentos para amortizarlas. Nuestro momento de gloria llega al coger por primera vez el maravilloso tanque; porque una cosa es verlo en acción, y otra muy diferente es manejarlo. Resulta maravilloso entender su funcionamiento, comprender de qué manera gira el rotor del cañón acorazado —al mismo tiempo que nos movemos— y las enormes posibilidades que proporciona para acabar con los enemigos; pero también las limitaciones que impone en el control. Más que un vehículo, se trata de todo un *power-up* que ofrece un enorme poderío a cambio de establecer unas reglas propias que suponen un extra a la dificultad y, por ende, también al reto y a la tensión. Seguramente, de todo el elenco de elementos de 'Metal Slug', el tanque modelo 001 es el mayor diferenciador, capaz de otorgarle carácter e **identidad** propia al

Proceso intermedio: Entendiendo y disfrutando

Tienes el impulso de empujar al desconocido e introducir una nueva moneda, por supuesto para empezar desde el principio (continuar te hará jugar menos rato), pero te contienes y optas por ver cómo juega tu nuevo acompañante. Seguro que aprendes un par de trucos que poder utilizar en el futuro, especialmente ahora que empiezas a entender las bases de esta máquina. En esta ocasión ya conoces cómo funciona el juego, y te tomas la licencia de fijarte en los detallitos más que en entender los entresijos de la jugabilidad. Te mueres de risa al observar que, nada más empezar, hay unos enemigos custodiando un cerdo. Apenas te habías fijado en tu anterior partida, pero el cerdo te da puntos al cogerlo. El nuevo compañero se aparta el flequillo y te indica que siempre que encuentres objetos extraños, los recojas, ya que te dan puntos, y al conseguir una cantidad moderada de los mismos, éstos te otorgan una vida extra. Comienzas a fijarte en los objetos extraños. Casi al final del primer nivel, observas cómo tu compañero dispara a la parte superior de una cascada. De repente caen dos refugiados de guerra que te otorgan —previo pase de torero con una sucia manta— dos medallas que te granjean diez y veinte puntos respectivamente. Te fijas en el enorme sentido del humor que reina en todo el juego. Un cerdo te ha otorgado al principio de la partida la friolera de mil puntos, mientras que —tras haber tenido que encontrar a dos refugiados relativamente bien escondidos al final de un nivel—, unas medallas te otorgan solamente diez y veinte puntos respectivamente. Es como si el juego quisiera lanzarte una indirecta tan directa que hasta yo voy a evitar explicártela. El que la quiera, que la recoja. Todo este humor es uno de los elementos más importantes de ‘Metal Slug’, que aborda la temática bélica desde un punto de vista desenfadado, acaso hasta cierto punto sinvergüenza, aportando un millón de matices a la tan desgastada cruzada del uno contra un millón, del absorto héroe que llega de la nada *to save the day* sin apenas despeinarse. Se trata de un **tono siempre positivo**, entre alegre y gamberro, mezclado con una sutil capa de desorden y crudeza, que no desampara ni desquicia, pero que aporta la dosis necesaria de realismo pictórico que todo escenario bélico debe contener. Y por eso nos lo creemos, pero al mismo tiempo nos llama poderosamente la atención. Está en sus animaciones al dejar el muñeco quieto, en lo que están haciendo los enemigos a los que sorprendemos o en el mismo caos que causa la tormenta de balas que propicia la jugabilidad. Todos esos momentos los pasaremos con una sonrisa dibujada en el rostro, porque no hay una sola sección de ‘Metal Slug’ que esté pensada para otra cosa que divertirse.

Proceso final: Domando a la bestia

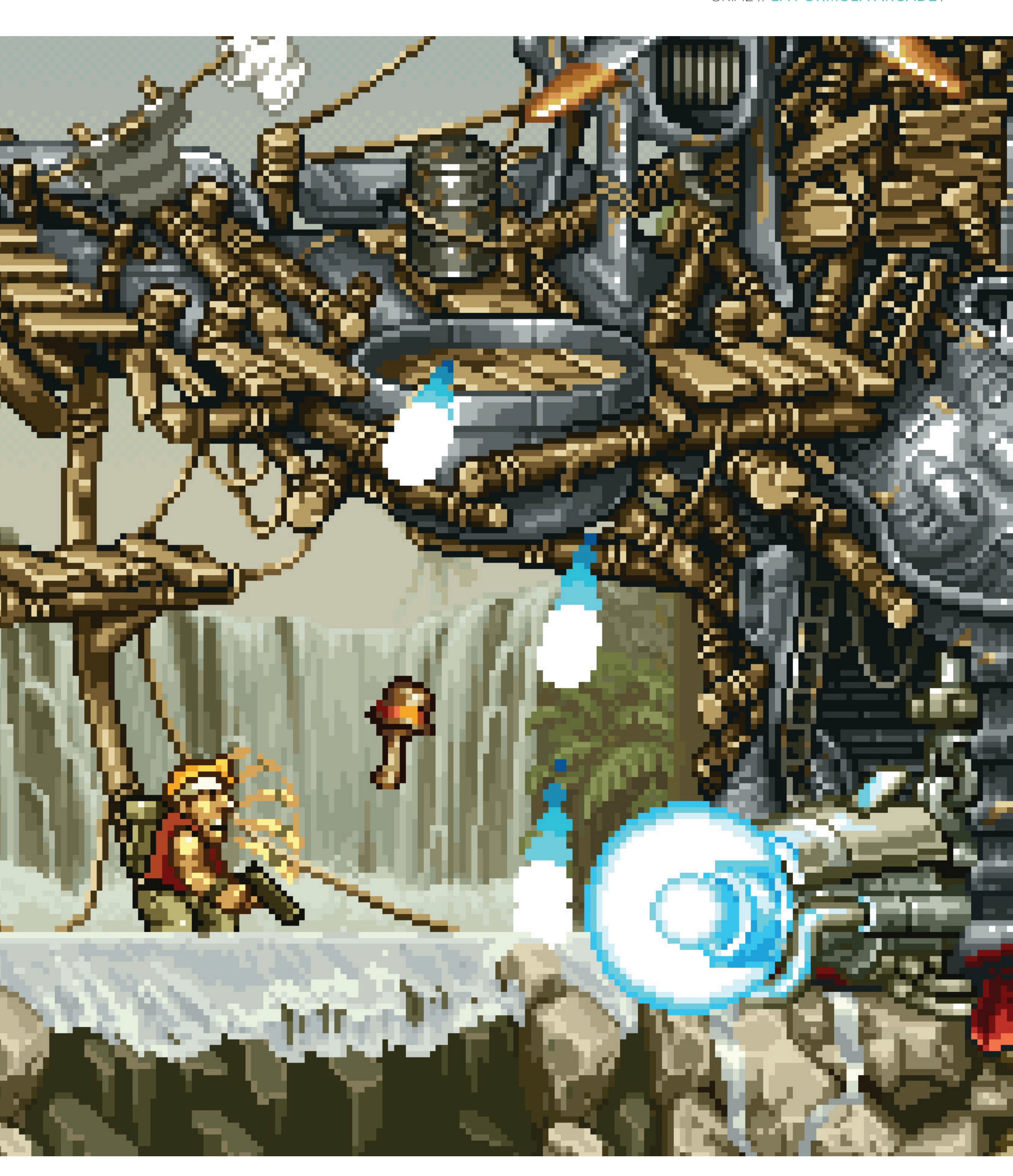
La segunda moneda que gastas en ‘Metal Slug’ es, seguramente, la más importante de todas, porque es en realidad la primera tras las prueba. A partir de aquí comienza una carrera dominada por el ensayo-error y el aprendizaje. Cada uno de los segundos que pases jugando, o viendo jugar a ▸



otros jugadores, vas a pasarlo aprendiendo cosas. Es fácil que con esta segunda moneda llegues hasta el entrañable "Metralletas", y no es difícil que con la cuarta o la quinta partida logres llegar hasta allí sin haber perdido una sola vida. El siguiente hito será el día en que perder una vida en el "Metralletas", sea un accidente y no la norma. Vas a aprender un montón de sitios donde quedarte parado eliminando enemigos que aparecen todo el rato, apurando hasta el último segundo de tiempo antes del *time extension*, porque así acumularás puntos que te granjearán más vidas extra antes de lo normal, y también vas a descubrir la ubicación de todos los refugiados para obtener esos mismos bonos de puntos, así como el armamento que otorgan. Se trata del enorme **poder de adicción** que posee el título, de ese bestial empuje hacia la mejora y la superación de la propia marca que va a hacer que te aprendas cada centímetro de sus niveles, grabándolos a fuego en tu memoria y convirtiendo a 'Metal Slug' en uno de esos títulos que se mantienen indelebles en la memoria colectiva, pero además con un grado de detalle que muy pocos títulos pueden alcanzar.

«'METAL SLUG' CUENTA CON TODAS Y CADA UNA DE LAS VIRTUDES QUE CONFORMAN ESTA GRAN FÓRMULA PARA CREAR JUEGOS QUE NOS CUESTEN MUCHÍSIMAS MONEDAS»

Nada hay de casual en la atribución a 'Metal Slug' de ser uno de los arcade más míticos y laureados de la historia. Como hemos visto, cuenta con todas y cada una de las virtudes que conforman esta gran fórmula para crear juegos que nos cuesten muchísimas monedas. No se puede negar que de primeras, el título **entra por los ojos** y por un aire de **familiaridad** que nos identifica automáticamente con lo que sucede en pantalla, que nos sugiere que nos enfrentamos a algo reconocible de lo que ya hemos gozado en otras ocasiones, y que por lo tanto nos permitirá disfrutar de nuestra moneda durante un lapso de tiempo relativamente prolongado. Sin embargo, de todos los elementos reseñados, es la **inmediatez** lo que marca una diferencia en el terreno del arcade. Es importante jugar a algo de calidad, pero la profundidad, que por supuesto es también necesaria, debe llegar con el tiempo, a través del ensayo-error, y no será sino gracias a una puesta en marcha rápida pero tremendamente bien medida que el juego conseguirá atrapar a la mayor cantidad de jugadores. No obstante, por muy bien que el juego lo haga en estos aspectos, debe aspirar a contar con un carisma indeleble para no quedar ahogado en los mares de la competencia. La **identidad** es vital, como lo es también el **tono siempre positivo**, alejado de lo hondo y lo grave, ya que ayuda a moverse dentro del ambiente festivo y lúdico-social imperante en los salones recreativos. Cumplidas todas estas premisas, podríamos hablar de un arcade de manual, de gran calidad. Sin embargo, hay muy pocos juegos de aquéllos que dan un paso más allá, y en SNK eran auténticos maestros en este último paso: el **poder de adicción**, que es el auténtico diferenciador entre un buen arcade y uno que arañe las épicas mieles de la atemporalidad. 'Metal Slug: Super Vehicle-001' es uno de estos últimos, y si logréis averiguar el 100% de los trucos que emplea para lograrlo, por favor, contádnoslos.



EL GÉNERO *MUSOU*

BAJA CUNA,

por Marcos Gabarri



CAMA ALTA

«Hay tantas realidades como puntos de vista». José Ortega y Gasset.

La guerra y el punto de vista

El tiempo nos ha enseñado que los historiadores son una especie de directores de cine. Mediante palabras, inmortalizan una realidad que observan a través de ópticas manchadas de subjetividad, al igual que hacen los expertos en celuloide. Al fin y al cabo, condicionados por su campo visual, tanto los unos como los otros no son más que escritores de novelas basadas en hechos reales. Como decía Ortega y Gasset, hay tantas realidades como puntos de vista. La guerra de Vietnam es un claro ejemplo. Historiadores como John Gaddis o Harry G. Summers nunca se pusieron de acuerdo a la hora de explicar por qué Estados Unidos perdió la guerra; por su parte, el Hollywood de finales de los 70 discutía con Michael Cimino el antibelicismo ambiguo de su obra 'El cazador' a la vez que se horrorizaba en elogios con la 'Apocalipsis Now' de Coppola. Grafito o imagen, no importa: un mismo infierno dio lugar a muchas visiones diferentes.

La guerra siempre se ha presentado como la prueba decisiva para demostrar que el punto de vista determina el mensaje. De hecho, mucho antes del nacimiento de las imágenes en movimiento, en el Imperio Chino ya pasaba algo parecido. Allá por el siglo III, cuando el gigante asiático se encontraba dividido en tres pequeños Estados, el historiador Chen Shou relataba con sumo detalle en 'Registros de los Tres Reinos' todas las escaramuzas acontecidas en los países de Wei, Wu y Shu, su tierra natal. Centurias más tarde, en el siglo XIV, Luo Guanzhong escribía 'Romance de los Tres Reinos', engrandeciendo a la figura de Liu Bei, emperador de Shu, bajo el prisma de las leyendas y el folclore chino. Tanto el texto histórico de Chen Shou como la novela de Guanzhong están circunscritos a la posición geográfico-histórica de sus autores, por lo que no es de extrañar que en ambas obras falten puntos de vista que ayuden a conformar una realidad más exacta. Sin embargo, ¿quién conoce todas las perspectivas de la guerra? Todo apunta a que Koei Tecmo se hizo esta misma pregunta revisando la historia de China.

Corría el año 1985. Koei se atrevió a lanzar al mercado un juego de estrategia tomando como referencia las obras de Chen Shou y Guanzhong. Así pues, la premisa de 'Romance of the Three Kingdoms', o 'Sangokushi' en japonés, ya era bastante peculiar para la época. El título era un auténtico cóctel entre la estrategia por turnos, la gestión de recursos través de comandos y el popular Risk, en el que podíamos conquistar territorios, reclutar soldados o llegar a acuerdos con nuestros rivales para defendernos de amenazas mayores. A pesar de que la obra no tardó en





convertirse en un referente de los videojuegos de estrategia, Koei seguía sin ver con buenos ojos el futuro de la saga. Era un título denso, lejos de los gustos del gran público y de la popularidad que la firma japonesa tanto ansiaba. Así, con el objetivo de hacerse un hueco entre el torrente de títulos de una PlayStation desbordada, los nipones decidieron examinar a fondo tanto el mercado como su producto. No tardaron en darse cuenta de que la oferta de títulos a mediados de los noventa les obligaba a dar un enfoque distinto a su franquicia más longeva. Precisamente ése fue el germen de 'Dynasty Warriors':

Un gran poder conlleva una gran responsabilidad

Como bastardo del *hack and slash*, el *musou* comparte rasgos con su progenitor, pero también hace gala de cualidades únicas que lo definen como tal. Una diferencia fundamental entre ambos géneros es la manera de entender el funcionamiento de los combos. La complejidad y precisión del *hack and slash* y un número reducido de personajes llevan la contraria a la simpleza a golpe de botón del *musou* y su amplio plantel militar. ¿Es mejor otorgar muchas habilidades a un único protagonista, o crear más personajes que incrementen la sensación de no linealidad? La frustración del primero se enfrenta a la monotonía del segundo. La pugna entre personaje y combo está servida.

la visión de una misma guerra desde una perspectiva diferente.

Sin meditarlo mucho, Koei se decantó por crear un juego de lucha en 3D en el que las armas fueran las protagonistas, al estilo 'Soul Blade'. Además, aprovechando el tirón de 'Tekken', la empresa pensó que sacaría el máximo partido a la contienda china basándose en la acción del uno contra uno. No obstante, el primer 'Dynasty Warriors' pasó sin pena ni gloria por la consola de Sony en un 1997 infestado de títulos similares, más atractivos técnicamente, y con un esperado 'Tekken 3' a la vuelta de la esquina. Pero Koei no perdió la esperanza: tenía ▶



la corazonada de que los Tres Reinos escondían la llave que abriera las puertas del mercado occidental. Y, efectivamente, así fue. En el año 2000, bajo el título de 'Dynasty Warriors 2', Koei dio otra vuelta de tuerca a la guerra de los Tres Reinos. La firma japonesa puso toda la carne en el asador al ofrecer múltiples visiones del conflicto mediante los ojos de veintiocho generales de los ejércitos de Wu, Wei y Shu. Con más coincidencias que discrepancias, estas perspectivas venían en forma de un *hack and slash* táctico a gran escala que marcó el inicio de una revolución silenciosa. Era la primera vez que en las sombras de un doble *spin-off* se estaba forjando algo tan apoteósico. En medio de la ignorancia, había nacido el *musou*.

Los entresijos de un género menor

Machacabotones. Repetitivos. Técnicamente irregulares. La crítica nunca se ha puesto de lado del *musou*. Muchos jugadores lo consideran un género de menor envergadura, quizá, por ser el hermano menor del *hack and slash* o por su nacimiento involuntario en extensiones de proyectos ya existentes. Víctima de prejuicios, el *musou* transmite una imagen equívoca: soldados en armaduras propias de *cosplay*, masacrando a cientos de enemigos mientras empuñan extravagantes armas. Un estereotipo que ha hecho del género una propuesta querida y odiada a partes iguales. Sin embargo, si analizamos el término *musou*, es fácil darse cuenta de que no hace honor a su sambenito. Traducido como incomparable, sin par, *matchless* en inglés, se refiere con orgullo a los guerreros que combaten en los conflictos bélicos. Más allá del exterminio, en un sólo combo, de un sinfín de soldados de infantería, el *musou* esconde mucho más, pues, a su manera, se trata de un simulador de guerra. Sin darse cuenta, 'Dynasty Warriors 2' marcó las pautas de una fórmula repetida hasta la saciedad.

Lo primero que llama la atención es el gusto por la cartografía. Cada fase del título posee un mapa en el que el jugador puede ver la distribución tanto de sus tropas como las del enemigo, así como ponerse al tanto de las condiciones de victoria. En cada una de las etapas en las que se divide la invasión, nuestro ejército tendrá una misión que cumplir, normalmente la conquista o defensa de un territorio.

Para ello deberemos tomar, o recuperar, desde pequeñas bases, torretas o cuarteles militares hasta inmensos castillos, mediante la aniquilación de un número determinado de unidades enemigas. Aunque a simple vista parezca que el *musou* consiste en desplazarse de A a B pulsando un par de botones, la realidad es bien distinta. Es muy importante tener en cuenta el factor estratégico, pues nuestra actuación en combate será primordial para llevarnos a la victoria; de hecho, el orden en el que el jugador vaya elaborando su plan de conquista afectará a la moral de sus tropas. Aunque en la práctica su presencia no sea más que anecdótica, éstas ganarán velocidad, defensa o poder de ataque, constituyendo un apoyo en la toma del territorio. Lo mismo ocurre si mostramos benevolencia o no con nuestros camaradas, pues las tropas tendrán muy en cuenta si acudimos al auxilio de otros generales cuando éstos estén en apuros.

Por otro lado encontramos los guiños que el *musou* hace al RPG. A medida que derrotemos a más enemigos, iremos consiguiendo puntos de experiencia que nos permitirán subir de nivel y mejorar los parámetros básicos del personaje elegido. Aquí es donde se encuentran los *ataques musou*, que dan nombre al género, y que no son más que habilidades especiales que podremos usar al haber conseguido cierto número de KO. Con sólo pulsar un botón, llevaremos a cabo una ofensiva súbita que ayudará a nuestro batallón a dar un giro a la trama en más de una ocasión. Para contrarrestar esta supremacía en el campo de batalla, los títulos cuentan con diferentes niveles de dificultad para que los jugadores más exigentes encuentren retos atractivos y no caigan en la desidia.

En estrecha relación con esto observamos cómo el género *musou* tiene afán por alargar las contiendas y, con ellas, la experiencia de juego. Pese a la corta duración de sus fases y la longitud de sus mapas, un título *musou* se caracteriza por poseer un buen número de armas, coleccionables y misiones secundarias basadas en tiempo o enemigos derrotados. La monotonía que los caracteriza termina desapareciendo en una maraña de pequeños desafíos, mientras el jugador observa atónito como la curva de dificultad sube de forma notable. No contentos con ello, Omega Force, la división de Koei Tecmo encargada del desarrollo de la mayoría de las obras *musou*, introduce en cada entrega aún más personajes que incrementan las opciones de rejugabilidad de cada contienda. Normalmente, todos ellos poseen su historia, mecánicas y habilidades exclusivas que, aunque no difieran mucho entre sí, son el homenaje perfecto a las guerras de los Tres Reinos, pues ofrecen perspectivas múltiples y duración dilatada a unas obras de esencia breve. ▶



Musou online

Era cuestión de tiempo que Koei Tecmo creara un universo en línea en torno los acontecimientos de ‘Romance of the Three Kingdoms’. Así, en la primavera de 2006, nace ‘Dynasty Warriors Online’, un MMOG en el que el jugador puede diseñar su propio personaje y unirse a la conquista de los Tres Reinos. El *musou* se entrelaza con el juego *online*, dando lugar a batallas entre clanes de hasta veinticuatro combatientes. Los diferentes modos de juego aumentan las posibilidades de sus predecesores, añadiendo incluso el uno contra uno, pero sigue siendo el mismo producto con diferente careta. Los servidores cerraron en 2015.





El género acomodado

El *musou* de Koei Tecmo está atrapado en una espiral de literatura histórica, *spin-offs*, *crossovers* y *manga-anime* de la que no tiene ninguna intención de escapar. La intentona de Capcom con 'Sengoku Basara' tampoco supuso ningún soplo de aire fresco, dando lugar a un título con, prácticamente, el mismo contenido en diferente continente. Las apuestas de Microsoft y las desarrolladoras independientes fueron las únicas que se salieron de las normas preestablecidas, pero su producción nefasta y un público escéptico alejaron su visión del *musou* del panorama *mainstream*. Es así como encontramos a un género acomodado dentro una burbuja que aumenta su volumen año tras año. Sólo el tiempo sabe si algún día explotará para dar paso a nuevas propuestas.

Desde que 'Dynasty Warriors 2' abriera la veda del *musou*, Omega Force ha ostentado la hegemonía del género. Durante años, Koei Tecmo ha expandido sus dominios mediante un ejército de títulos, como si quiera representar una grotesca metáfora de este sucedáneo del *hack and slash*. La historia de los pueblos más ancestrales de Asia ha sido maquillada y puesta al servicio de la fantasía de la mano de 'Kessen', 'Samurai Warriors' o 'Warriors Orochi'. La propia cultura japonesa ha encontrado en el género musou la máxima expresión del *fanservice*, dando lugar a títulos clónicos de la saga 'Warriors' pero protagonizados por los héroes de la escena del *manga-anime*: obras como 'Dynasty Warriors: Gundam' o 'One Piece: Pirate Warriors' son un claro ejemplo de cómo el género ha conquistado el corazón de la sociedad japonesa. Hasta la todopoderosa Nintendo sucumbió a la tentación, cediendo a los personajes de 'The Legend of Zelda' para el desarrollo de 'Hyrule Warriors'. Incluso, más allá del continente asiático, el manto de Koei se extendió por la historia europea con 'Bladestorm: The Hundred Years' War' o 'Warriors: Legends of Troy'. Nunca un género de tan baja cuna había terminado en una cama tan alta.

A pesar del éxito cosechado en Japón, el *musou* continúa suscitando rechazo entre amplios sectores del público occidental. Los 'Warriors' de Koei Tecmo han construido una barrera cultural sin darse cuenta, un muro que señala dos maneras de entender a los videojuegos. Como si de una propiedad intelectual se tratara, la firma japonesa ha hecho del género su marca, su sello de identidad, pero al mismo tiempo

su lastre. Hay quien afirma que Koei Tecmo se ha encasillado, limitándose a sí misma, en cierta medida, con cada entrega, comportándose de manera rutinaria en lo que debería de ser un ejercicio de diversión creativa; una debilidad que la competencia intentó aprovechar, dando lugar a una pequeña casta de valientes que se atrevió a adentrarse en los escarpados reinos del *musou* no sólo dentro de Japón, sino también fuera de sus fronteras.



Cruzando la frontera de Koei Tecmo: Phantagram y Capcom

En el momento en que Microsoft decidió aventurarse en la industria del videojuego, sabía que iba a tenerlo muy difícil para conquistar el mercado japonés. Más allá de los proteccionismos infundidos por las políticas del país del sol naciente, Xbox 360 era una auténtica desconocida en una sociedad poco acostumbrada al *shooter*. El mercado de la anterior generación había sido dominado por una flamante PlayStation 2, y sólo un 2% de todas las primeras Xbox vendidas a nivel mundial fueron a parar a Japón. Junto a ello, un catálogo en el que todas las sagas de renombre son de corte occidental y la escasa experiencia de la compañía en el desarrollo de JRPG tradicionales hicieron que Microsoft encontrara en el *musou* la oportunidad perfecta para colarse en el salón de millones de japoneses. Con la teoría puesta encima de la mesa, la empresa americana llevó a cabo su primer experimento en 2004 con la saga 'Kingdom Under Fire' para la primera Xbox. Aunque estos títulos nunca llegaron a Japón, hicieron las funciones de un globo sonda para tantear las habilidades de su desarrolladora, Phantagram. Siguiendo la estela de Koei Tecmo, el estudio coreano convirtió la secuela de su juego de estrategia a tiempo real, 'Kingdom Under Fire: A War of Heroes', en un *musou* al que pusieron el sobrenombre de 'The Crusaders'. El azar hizo que ambos desarrolladores, en ▸

> «SIN DARSE CUENTA, 'DYNASTY WARRIORS 2' MARCÓ LAS PAUTAS DE UNA FÓRMULA REPETIDA HASTA LA SACIEDAD»



situaciones diferentes, llegaran a la misma conclusión: cambiar el punto de vista de una guerra ya existente. La historia siempre se repite.

Sin embargo, la óptica con la que el estudio coreano miraba al *musou* era aún más belicista que la de Koei. En sus obras, la planificación de las contiendas cobra mucha más importancia, obligando al jugador a dirigir pequeñas tropas en lugar de controlar a un sólo personaje que acabe con todo un ejército. De hecho, las campañas giran en torno a diferentes generales, que van subiendo de nivel junto con sus tropas, añadiendo gruesas pinceladas de rol y la posibilidad de compra de equipamiento para nuestros soldados. Además, frente a los acontecimientos históricos de los Tres Reinos y sus decenas de personajes, Phantagram apuesta por la fantasía épica y la eterna guerra entre la luz y la oscuridad. El número de personajes jugables se reduce, oscilando entre cuatro y ocho, a favor del desarrollo del sistema de combos con respecto al de su referente japonés. Con el estreno de 'Kingdom Under Fire: Heroes' en 2005, Microsoft pensó que los coreanos ya tenían suficiente bagaje para dar el salto. Así, al año siguiente, encargó a Phantagram una obra *musou* con la que conquistar Oriente; el elegido para la gran coronación fue 'Ninety Nine Nights'.

Gráficamente inmaculado y con una estética puramente del gusto japonés, Microsoft tenía previsto comerse el mundo. Tanto es así que la propia gula americana devoró el potencial de su producto incluso antes de nacer. Un desarrollo exprés de tan sólo seis meses pasó factura a su jugabilidad, pues las buenas ideas heredadas de la franquicia 'Kingdom Under Fire', los *ataques musou* espectacularmente destructivos y los ejércitos mastodónticos quedaron ensombrecidos por su excesiva simpleza. El segundo intento de Phantagram corrió incluso peor suerte. 'Ninety Nine Nights II' cometió los mismos errores que su predecesor, con una IA pobre e inoportunas ralentizaciones, pasando desapercibido entre unos *fans* con ya de por sí pocas expectativas.



La otra cara del *musou* viene de la mano de Capcom. Con un mercado infestado de obras similares en fondo y forma, la compañía pensó que era el momento adecuado para dar un lavado de cara al género. Así nacía, en 2005, 'Sengoku Basara', una falsa promesa que acabó siendo una copia poco disimulada de 'Samurai Warriors'. Ambientados en el periodo Sengoku de la historia de Japón, son títulos que engañan y divierten a partes iguales. Con un marcado afán de desconcierto, el coqueteo inicial con el tono documentalista de Koei Tecmo da paso al anacronismo más violento. La aparición de personajes históricos como Oda Nobunaga o Tokugawa Ieasu queda relegada a un segundo plano debido a las extravagantes armas de fuego, robots o peinados *à la pompadour* que coexisten en este universo. Estas excentricidades se unen a una base fantástica con reminiscencias a 'Devil May Cry', para conformar un título de personalidad transfigurada. 'Sengoku Basara' es la versión perturbada del *musou*, en la que sus personajes poseen habilidades sobrehumanas con las que acabar con cientos de enemigos, dando lugar a batallas algo menos tácticas y más orientadas a la acción. Quizá por su equilibrio entre espontaneidad, acción y estrategia, la saga de ▸



Capcom se ha convertido en el digno oponente a los 'Warriors' de Koei, consiguiendo un éxito notable en Japón y el respaldo de la crítica y jugadores.

Pero mientras Microsoft luchaba por entrar en Japón con la llave del *musou*, Capcom insertaba la suya desde el otro lado de la puerta para salir del país. 'Sengoku Basara' llegó a Occidente lleno de muñones y bajo el nombre de 'Devil Kings'. Con el temor a que su obra pareciera demasiado japonesa ante las miradas del público occidental, la empresa nipona exportó el título de la peor manera posible: eliminando toda referencia a la historia de Japón a pesar de ser la espina dorsal de la obra. Capcom llevó a cabo tijeretazos sin precedentes, borrando personajes, escenas y hasta misiones enteras. Como era de esperar, la obra fue un rotundo fracaso, y la franquicia no volvió a pisar Occidente hasta cinco años más tarde, con su tercera entrega. Koei había erigido, y nunca mejor dicho, la gran muralla china.

La esencia musou

A ciegas, la industria ha creado un escenario bélico alrededor de un género de baja cuna en el que la escena *musou* está siendo engullida por su propia crisis de identidad. Paradójicamente, también se trata de una pugna a tres bandas, igual que la representación que el mismo género hizo del periodo de los Tres Reinos. Koei Tecmo, Capcom y Microsoft manipulan una fórmula simple desde diferentes perspectivas, dibujando su propia cartografía de guerra. Cada uno de ellos disfraza con diferentes ropajes a una misma idea: la esencia *musou*. No importa que vean su lado histórico o su faceta de *fanservice*; tampoco que lo vistan con excéntricas vestimentas con la intención de encandilar al mercado. Su esencia radica en su espíritu belicista, en el sentimiento de estar rodeado de cientos de enemigos e intentar salir victorioso; porque en el campo de batalla estamos solos con nuestra espada y nuestras tropas. Ellas son las únicas armas que podremos usar para sobrevivir a la horda que comanda la muerte. Adentrarse en los submundos del *musou* significa acatar un contrato, independientemente del prisma con el que se mire: *musou* significa sobrevivir al infierno.



VENTANAS

por Israel Fernández

▶ ILUSTRACIÓN: JAVIER VIVAR



Hacía muchísimo frío. Ese tipo de frío ya incurable, que ha calado hasta los huesos, una forma inasible que te envuelve y empapa. Una afrenta a la vida. Apenas nevaba pero la escarcha cubría hasta donde alcanzaba la vista. Ella castañeaba compulsivamente. Y miraba por la ventana, siempre. Sólo que esa mañana era distinta a las demás.

—Apártate de la ventana, ¿quieres?

—¿Cuándo vendrá papá?

—Ya no va a venir.

El brasero crepitaba a veces, y el ronroneo del hogar rompía el silencio. Pero Sia calló. La niña no volvió a abrir la boca en todo el día. Fuera de la ventana el suelo gris, inerte. Sia sabía que, por su bien, estaba prohibido salir. Que a la ventana no hay que arrimarse porque iba a coger una pulmonía y luego vendrían los disgustos. Pero Sia quería ver a su padre. Hacía justo seis semanas de su convocatoria *al frente*. Y aquel hombre ni siquiera era militar. Regentó once años una hojalatería, construyendo desde piezas para relojes a ollas de cocina. Y tenía buenas manos para el oficio. Su hija no podía imaginarlo empuñando una carabina; aunque «a la fuerza ahorcan», decía su abuela.

—Pero si no quieres ir, ¿por qué vas?

—Tengo que hacerlo. Es por el bien de todos.

Así que padre e hija hacían las cosas que tenían que hacer.



No quedaban patatas. Apenas ajos, dos o tres cabezas, el sebo de la matanza, y algunas juncias hechas gavillas, enmohecidas y escupiendo un olor nauseabundo. La madre ya no lloraba. ▶



Se mordía los padrastros. Pegaba patadas a las cosas. Ella y la yaya pasaban mucho tiempo discutiendo en la cocina.

—Sia, cariño, ven un momento. Vas a hacer una cosa: coge la harina de la despensa y le vas quitando todos los bichitos negros que veas y los vas dejando en un platito.

La madre salió agitada hacia la habitación, donde la yaya amontonaba alguna ropa.

—Hace dos semanas que no viene el reparto. No pienso quedarme a morir de frío en esta choza de mierda.

—Hija, ya sabes cómo son estas cosas. Tenemos que aguantar un poco más. Por Sia, por todo lo que hemos conservado hasta ahora.

Sia enseguida se despistó y enfocó su atención en la conversación de las mayores. Se escurrió un poco hasta el quicio de la despensa, y desde ahí escuchó por una ventanita de loza. La conversación era seca y fría, como la estación. Ya no quedaban ni risas ni buenas palabras, igual que no quedaban ni patatas ni uvas pasas. Sia se sintió culpable y se añadió a la conversación:

—¿Cuándo se acabará la guerra?

—¿La guerra? Eso está siempre. El problema es que tu padre eligió el bando equivocado. Tenía que estar aquí, defendiendo a su familia, no haciéndose el héroe por ahí perdido. Al final nos comen las ratas a nosotras antes que a ellos.

—No le hables así a la criatura, que no tiene edad.

—Pues tendrá que tenerla, madre, tendrá que tenerla. Aquí, o espabilamos todos, o nos enterramos unos a otros. No van a venir con la solución en un papel timbrado.

—¿Qué es papel timbrado?

—¿Has hecho lo de la harina como te he dicho? Vamos, que te voy a enseñar a cocer pan.

3.

Sia miraba por la ventana más que nunca. Aquella noche ella soñó, entre los escalofríos, que traerían a su padre en un carro, carcomido por las ratas. Las ratas asomaban el hocico por su boca y rumiaban entre las cuencas de los ojos.

Iba a venir un doctor. Tenía que venir. Cada doce de mes hacía la ruta y visitaba las casas más cercanas. La madre se había peleado con un vecino cuando la pillaron robando unos tacos de queso y al final tardó toda esa tarde y la noche y la mañana siguiente en volver, y traía un buen corte de navaja en el brazo izquierdo y muchos moratones por el abdomen y los lumbares. Sia no sabía por qué tardó tantísimo en regresar y por qué al final ni trajo queso ni nada, sólo heridas. Ella volvió a llorar. Llegó el trece de enero y el ratoncito Pérez no recogió ni su muela ni la de su madre, que valía el doble. Tampoco fue el doctor.



Comieron todos juntos. El vecino fue muy amable y compartió el queso y el pan y hasta trajo un estofado que sabía un poco raro, pero Sia no se atrevió a ponerle pega.

—¿Por qué usted no va a la guerra?

—Sia, deja la guerra por un rato y comamos en paz.

—A ver, monina, ¿para qué voy a ir? No hay nada que ganar ni que perder, allí solo van los que no tienen otra cosa que hacer.

Sia calló y desconfió mucho de aquel gordo lanudo. Pronto empezó a odiarlo, y quería decirle cuatro cosas, pero siguió comiendo y luego rebañó el plato y después durmió un poco. Por la noche se enteró de la verdad: estaba enfermo del corazón. Además, si le quitaban las gafas no veía «tres en un burro». Sia se enteraba de las cosas por la noche, en la hora de los secretos y los desvelos. Pensó que igual le valdría vivir de noche como las lechuzas, y dedicarse a dormir por el día. Se imaginó durmiendo mientras llegaba su padre con el uniforme y una saca llena de ropa sucia, y se imaginó a la yaya haciendo leña detrás del corral, y entendió entonces que, por el bien de todos, mejor sería dormirse. Pero ya no podía. Y continuó el trasvase de información valiosa y misteriosa. Escuchó que las tropas no avanzaban y que las trincheras eran barrizales. Escuchó que la guerra estaba perdida antes de empezar y que sobrevivirían «los de siempre». Luego escuchó una cosa desagradable y prefirió taparse los oídos. Aunque algunos gritos se filtraban entre los huecos que conformaban sus dedos.



Su madre se moría. La yaya también tosía mucho y hacía gestos de dolor, pero era una mujer muy vieja y muy dura, como un hueso de aceituna al que no le queda aceite que entregar. Ya no venía el vecino, y el reparto llevaba suspendido un mes y pico, según los cálculos de su cuaderno. Sia miraba por la ventana y restregaba con la manga cuando el vaho le entorpecía la visión. A veces sollozaba, y entonces se le taponaba la nariz y tenía que sonarse y su ropa se quedaba como el esparto. Su madre no aguantaría mucho más. Su padre ya era un hueco en la casa, una sombra marcada en la imaginación como la que dejan los muebles movidos después de mucho tiempo sitos en un mismo lugar. Polvo eres y en polvo te convertirás. ▸

6.

Aquella mañana hacía un sol espléndido y picaba a los ojos. El blanco se tornaba ocre y el gris de un amarillo similar al trigo seco. Sia despertó pronto con el hacer y deshacer de su yaya. Cocinaba una sopa de cebolla y pimentón con el agua del pozo. En la casa olía a tierra y a humedad. Y eso, según siempre sus mayores, es buen síntoma: la tierra es vida, el hielo es muerte. A su madre la enterraron el domingo sin ceremonias, sin apenas llantos. Estuvieron todos los vecinos cercanos, incluso el doctor se presentó al final del día y pasó la noche con ellas. El doctor le regaló a Sia una bata de médico y otro día después le trajo algunos juguetes de su hija porque ya no vivía con él. Sia dio las gracias al menos dos veces y salió al terreno donde yacía su madre para contárselo. Otro vecino trajo una vieja gallina ponedora que era «más lista que el hambre». Igual por eso sobrevivió la guerra entera. Yaya la preparó para guisar y todos comieron. Todos probaron el pan de Sia, y todos dieron las gracias al menos dos veces. Cuando se marcharon y cesaron los pésames y las condolencias, ya era jueves, y algunas malas plantas reverdecían entre el cristal glaseado de la escarcha. El silencio se rompía con trinos y gorjeos, aunque el silencio estaba siempre viviendo en la casa y solicitando su espacio como un miembro más. Demasiados fantasmas.

7.

—Yaya, ¿de verdad papá ya no va a venir nunca?

—Eso solo lo sabe Dios.

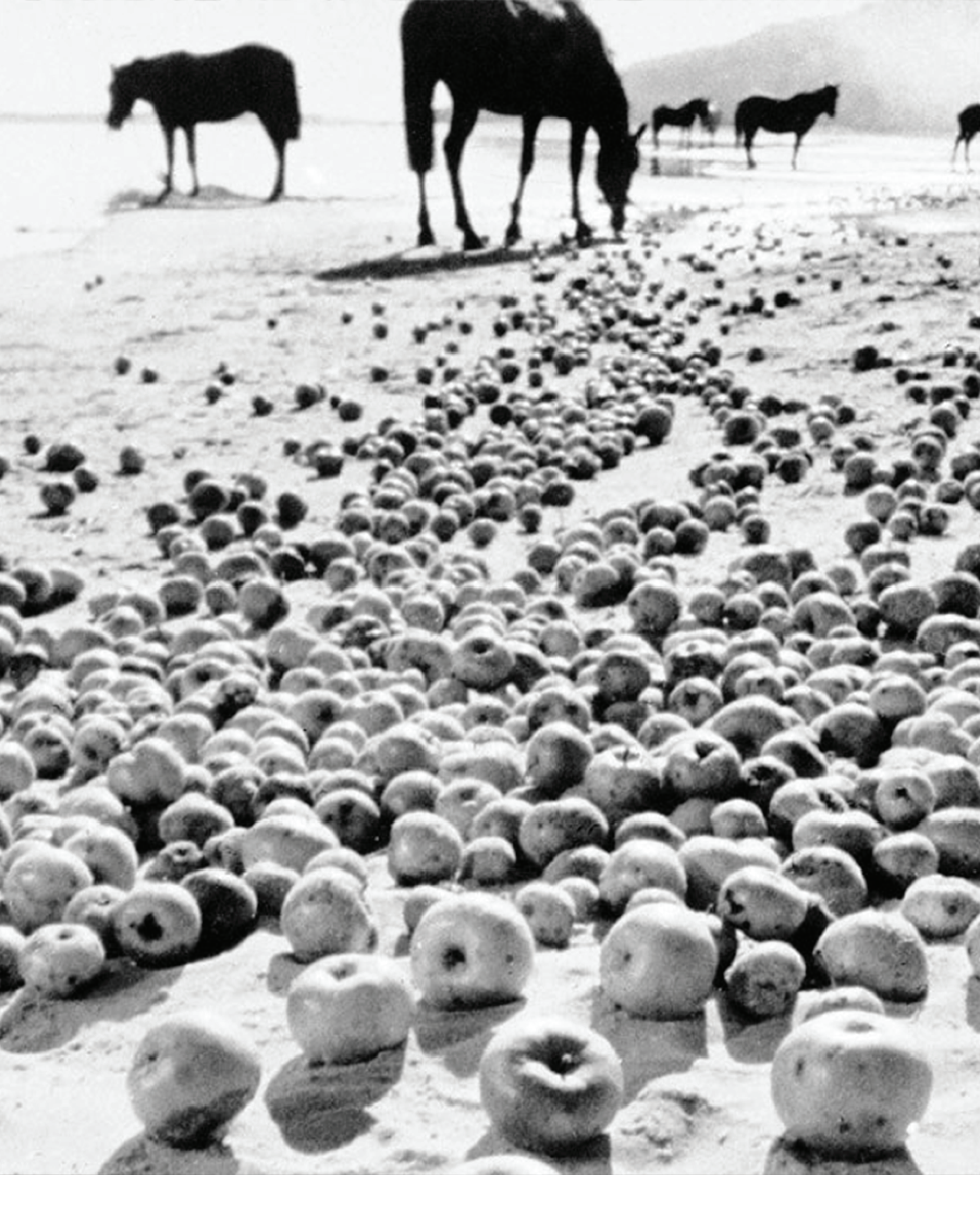
—Por Dios se inventó la guerra.

—No, hija, no. Los hombres inventaron a Dios. Los hombres inventaron la guerra. Y los hombres inventaron muchas cosas más por miedo a la muerte.

—Entonces, si no tenemos miedo, ¿la guerra ya no es necesaria?

—Anda, hija, déjate de cosas de mayores. Hace buen día. Vamos a limpiar las ventanas. 





Dragon Force / J-Force / 1996 / Sega Saturn

Tapete de guerra y ocho peones

Contemplad el vasto mundo de Legendra. Fuera un mundo un día de exuberante belleza y mística fuerza, azotado hoy por una cruenta guerra, sutil presagio de la vuelta de un malvado demonio. Ocho naciones luchan por expandir sus fronteras y mueren por defender a los suyos. Ocho monarcas que deben dirigir a sus reinos, formar alianzas, reclutar tropas, erigir fortalezas, e incluso batirse personalmente en duelo contra las huestes enemigas. Estrategia en tiempo real, gestión de recursos, elementos RPG, narrativa bellamente ilustrada y ocho personajes diferentes que desembocan en otros ocho finales distintos. Uno de los juegos más originales de un catálogo singular. Nunca hacer la guerra fue tan satisfactorio.




Gongos
TIME
81
× 30
CAMERA
Manual
POWER

GONZO SUÁREZ

SENDEROS DE GLORIA

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN

Desde 1988, Gonzo Suárez tenía una idea en mente: hacer historia en los videojuegos dentro de territorio español. Equipado con su personalidad fuerte, luchadora y curiosa, el barcelonés desarrolló varias ideas, tuvo varios tropiezos, pero nunca se dio por vencido. Tenía un objetivo claro: quería hacer un videojuego con marca patria que fuera sinónimo de éxito fuera de nuestras fronteras. La meta estaba lejana, pero no era imposible.

por Juanma García



EL AUTOR

Queda lejano el año 1963. En aquel fatídico año, Kennedy fue asesinado mientras se exhibía a su pueblo en un coche por Dallas. En Reino Unido, la aún vigente 'Doctor Who' emitía su primer capítulo y comenzaba su leyenda. Por otro lado, Bob Dylan sacaba su segundo disco: 'The Freewheelin' Bob Dylan', con el que saltaría a la fama. El 15 de enero, antes de que sucediera todo lo comentado anteriormente, Gonzalo Suárez miraba al futuro como quien lee un telegrama: lo miraba con ojos curiosos, sentía una emoción tan fuerte que no podía explicarla. Su tercer hijo estaba a punto de nacer en un mundo asediado por la duda, un mundo que exigía luchar por la supervivencia. Mientras el nacimiento se acercaba, Gonzalo escribía en la prensa deportiva lo bien que estaba el Real Madrid de fútbol. El mundo no paraba de girar, y ahora encima tenía la labor de encargarse de otra criatura, carne de su carne y sangre de su sangre, a la que decidieron llamar también Gonzalo. El nombre de su padre, el nombre de su abuelo y ahora también el nombre de su hijo. Se debía evitar esa confusión tormentosa y diferenciar ambos nombres: si a su padre le conocían como Gonza, a él le tocaría ser para el resto de su vida Gonzo: Gonzo Suárez.

Los primeros tres años de vida pasaron en un chasquido, y las cosas ya empezaban a cambiar para la familia Suárez. Mientras Gonzo daba sus primeros tumbos, su padre se iniciaba en el mundo del cine con 'El horrible ser nunca visto'. El inquieto de su hijo y sus hermanos evitaban de vez en cuando que el padre de familia pudiera escribir tranquilamente alguno de sus libros, pero se salía al paso como se podía. Los primeros años de vida para el nuevo miembro de la familia demostraron que era revoltoso, curioso y muy peculiar, una fiera inagotable a la que costaba domar. Un niño que, ya a sus cinco años, coqueteaba con ideas filosóficas sobre la definición del tiempo o el futuro laboral nada inmediato. Un niño que jugaba a conocer el sentido de la vida sin apenas haberla vivido.

Aquel niño revoltoso y filosófico se convirtió en un adolescente al que no le quedaba otra que trabajar en la industria donde su padre empezaba a ser muy conocido. El cine lo acogió como un anónimo colaborador que, a pesar de ser hijo de director, se encargaba de llevar paquetes y demás encargos propios del mundillo: él sabía de sobra que con eso no llegaría a ningún lado, que rara vez evolucionaría con esa función como única sinfonía laboral. Pasó un corto período de tiempo, y Gonzo empezó a coquetear con el mundo publicitario, que a pesar de no ser un gran proyecto le llevaba a otro nivel, un poco más alto, aunque allí su determinación le obligó a pasar a algo mucho más grande y ambicioso una vez más. Colaboró con su padre en títulos de la talla de 'Epílogo' con Rabal y Sacristán, o la sublime serie 'Los pazos de Ulloa'. Tras estos proyectos, se cansó de torturarse con algo que no le llenaba en absoluto y decidió pasar a otro plano. Fin de ciclo, una nueva temática por conocer le esperaba.


Fotografía: uvalencia.info

Una tarde, Gonzo estaba sentado con un bol de palomitas mientras observa con atención '2001: Una odisea en el espacio' del excelso Stanley Kubrick. Con la boca abierta y sorprendido por la fuerza que emanaba, quedó prendado de Hal 9000, el superordenador que hace la vida imposible al astronauta David Bowman. Aquella máquina le había abierto ese nuevo mundo que quería conocer, esa espectacular materia que es la tecnología y saber cómo funcionan las máquinas. Decidió en tiempo récord investigar sobre su nueva pasión, y de ahí sí estaba naciendo una auténtica relación intensa entre el hombre y la máquina.

Entonces llegaron las primeras consolas de videojuegos. Un ZX81 y el mítico Spectrum eran lo que necesitaba un tipo tan curioso como él, y con sus máquinas ya presentes, se lanzó de lleno a investigar sobre las propias consolas, y claro está, sobre los videojuegos. Su padre no entendía absolutamente nada de aquel mundillo: los sentimientos de éste giraban en torno a la ignorancia sobre ellos, al nerviosismo que le provocaban, pero ante todo apoyaba a su hijo porque veía en él ilusión y un conocimiento verdaderamente sorprendente.

Tenía por entonces dieciséis años cuando empezó a descubrir que quería dedicarse sin ningún tipo de duda a los videojuegos: cuánto más tiempo pasaba delante de un título, más cuenta se daba de que la felicidad estaba resumida en un monigote manejado por una persona. El fracaso no era un plato que pudiera elegir en el menú que le otorgaba la vida, y con esfuerzo y dedicación a los veintidós años le llegó la oportunidad definitiva de subirse al barco o bajarse de él para siempre.

Opera Soft, desarrolladora creada en 1987, intentaba manejar en aquella época los hilos en la industria del videojuego español. Una nota publicitaria anunciaba una comida con todo el equipo si se conseguía desproteger el juego 'Livingstone supongo'. Gonzo no lo pensó dos veces: se puso manos a la obra, y sin mucho esfuerzo consiguió el objetivo en un fin de semana que cambió su vida totalmente. Había resultado ganador, y por tanto el premio le iba a ser concedido; era ahí cuando debía presentar un proyecto al cual había dado vueltas. Sin ▸

tartamudear, con algunos nervios pero con decisión, avanzó hacia el siguiente escalón y comentó al equipo la idea que tenía entre manos. Gonzo miraba sin pestañear al futuro con los nervios de quien espera una respuesta definitiva. Éxito, estaba dentro.

Aunque se decía a sí mismo que estaba preparado para aquello gracias a sus innumerables virtudes y conocimientos, creyó oportuno frenarse a tiempo: no sabía absolutamente nada, y en ese momento decidió hacer de alumno en la sombra. Se fijaba en Paco Suárez y en Pedro Ruiz a medida que 'Goody' iba tomando forma: el fracaso estaba presente en todo momento, pero él miraba a otro lado e ignoraba dicha amenaza porque no entraba en sus planes. La experiencia evolucionó, y en poco tiempo 'Goody' estaba en la calle para batir récords: hasta la fecha era el juego más vendido de Opera Soft, más incluso que 'La abadía del crimen'. En consecuencia, es lógico que Gonzo Suárez comenzara a hacerse viral en el mundillo: 'Sol negro' en 1988 y 'Mot' —basado en el personaje de Alfonso Azpiri— en 1989. Todo iba como la seda, y se esperaba que con 'Crazy Billards' se continuara por este camino, pero su cancelación cortó la posibilidad de éxito y anunció el final de una etapa. Opera Soft quería que se encargara del apartado gráfico, pero Gonzo Suárez decidió por su parte que era mejor encontrar otra cosa, abandonando así a la empresa que le vio crecer.

Al salir de allí, Gonzo encontró baches que, aunque le ayudaron a crecer, sirvieron para crear cierta angustia en él mismo. La programación de juegos para Dinamic junto con Javier Fáfula —con el proyecto de 'Arantxa Sánchez Vicario Tenis' por bandera— fue un trabajo que se ahogó en los mares del olvido. Años más tarde nacería Arvirago Software gracias a Diego Soriano, Javier Arévalo, Joan Beltrán de Heredia y él mismo; era un proyecto ambicioso y en el que la ilusión y el talento eran incuestionables, pero aquello no tuvo ningún tipo de éxito, y Suárez acabó por tomar armas en otra división distinta.

Gonzo no terminaba de hacer su proyecto definitivo, buscaba un lugar donde tener la inspiración necesaria para hacer el título que cambiara la industria española del videojuego. Una sola llamada de los hermanos Ignacio y Javier Pérez cambió su pensamiento: nacía Pyro Studios, y por ende, el proyecto definitivo de Gonzo Suárez, aquél que lo llevaría en volandas al estrellato.



LA OBRA

No se tardó demasiado en empezar a trastear y a sacar los primeros prototipos de Pyro Studios. Con un juego de piratas bajo el brazo —que nunca salió a la luz— y una pequeña muestra de un título llamado 'Commandos', Gonzo y los hermanos Pérez empezaron a presentar su proyecto a distintas compañías inglesas. Entre ellas, se encontraba Eidos. Mostrado el juego y con la ligera sospecha de que miraban el proyecto para cumplir con ellos simplemente, Gonzo atisbó que Ian Livingstone, mandamás de la empresa, hacía aparición en la sala. Fue su entrada la que cambió el curso de la historia para 'Commandos', ya que, observando dicho título, Ian decidió comprarlo para rellenar catálogo: nadie imaginaba lo que iba a ocurrir.

Aquel juego de estrategia táctica militar parecía el típico título que sólo unos pocos curiosos iban a picar para probarlo, pero la realidad fue distinta. 'Commandos' costó 900 000 € —vendió prácticamente cuatro millones de copias— para llevarse a cabo, y acabó siendo número uno en diecisiete países, y segundo juego más vendido en todo el mundo en 1998, sólo superado por 'Tomb Raider'. Estas cifras extraordinarias pillaron por sorpresa a todo el mundo, pero esa sorpresa tenía un logro asociado: ser el videojuego español más vendido de la historia.

La inspiración para la obra cabalga entre el pasado profesional de Gonzo y el presente por el que pasaba el autor. El pasado profesional en el mundo del cine le hizo pensar en un videojuego donde convivieran la guerra militar con los dioramas de figuras de acción sobre diferentes hechos históricos. Decidió ambientar el juego en la Segunda Guerra Mundial, pasando por diferentes localizaciones y países. Sin duda, esa idea de empatizar con el muchacho que quería jugar con el diorama que el padre no le dejaba tocar triunfó entre el público relativamente joven, pero por supuesto también lo hizo con los enamorados de dicho arte.

La premisa era simple: una vista isométrica, un plantel de personajes que manejar, y un mapa donde llevar a cabo tu particular guerra contra el bando enemigo y, que no se nos olvide, contra nuestra propia inteligencia. 'Commandos' no titubea a la hora de hacérselo pasar mal al jugador, obligándole a caer en errores constantes y fallos de cálculo con el fin de alcanzar la cima de la victoria en alguna ocasión. En el título se castigaba sin perdón el tiro gratuito, el ir a lo loco, el *mata mata*: era imposible utilizar una sola estrategia en el nivel para salir victorioso, normalmente los roles de los personajes y nuestra forma de actuar determinaba si el éxito se llevaba a cabo o no. Se decidió hacer esto en pos de complicar la situación a todo aquél que quisiera experimentar con distintos razonamientos para terminar una misión: un barril explosivo, una ametralladora, distraer a ciertos pelotones, medir sus rutas a pie o en barco, todo era importante y todo tenía un significado.

Desde el principio del desarrollo, el equipo de 'Commandos' tenía en mente conformar un escenario donde el usuario pudiera interactuar con el ensayo y posterior fracaso o victoria. Considerando desde un principio al título como un "juego de pista" por su colocación de objetos en el escenario de tal forma que el jugador cree una conexión con ▸



Varios roles para neutralizarlos a todos

En nuestro intento por derrotar a las filas nazis, teníamos la posibilidad de manejar cuales maestros titiriteros a soldados basados en distintas ramas: la fuerza bruta (Jack, el boina verde), la precisión (Francis, el francotirador), un conductor (Samuel Perkins), un artificiero (Hancock), un marine (Blackwood), y el mítico espía francés llamado René "Spooky" Duchamp. Éstos y no otros eran los roles que teníamos que saber manejar con destreza y precisión para alcanzar la cima de la gloria. *For the glory.*

éste, el propio juego guardaba dentro de sí mismo secretos para acabar las pantallas, que no eran evidentes ni para sus creadores. Dicha técnica fue implementada para dar cierta vidilla al juego con sus métodos insospechados para solucionar el croquis, o la estratagema que suponía fulminar un nuevo nivel. Fue una medida acertada, y en el equipo tenían claro que, de tener una segunda oportunidad para hacer otro juego de la saga, se debía implementar sin dudarlo. La sorpresa, la estrategia, los esquemas: eso era lo que daba vida a un título como 'Commandos'.

El equipo encargado de 'Commandos' y el propio Gonzo Suárez supieron que el título había sido una bomba que explotó de manera totalmente inesperada. Toda la humildad, el cariño puesto en el proyecto, el pasearse por diferentes empresas con respuestas negativas, y una buena labor para que todo funcionara correctamente llevaron a un *boom* que casi nadie podía esperar. Su planteamiento táctico y la diversión que ofrecía gustaron muchísimo entre el público más entregado al género, lanzándose una expansión o *starter pack*. 'Beyond The Call of Duty' presentaba nuevas misiones —imperdible la tercera y la última misión—, nuevos objetos con los que distraer a nuestros enemigos, e incluso un nuevo espía que sólo aparecía en la última pantalla.

La salida del *starter pack* acabó por confirmar el gran impacto del videojuego no sólo en España, sino en todo el mundo. 'Commandos' era viral: todo el mundo hablaba de él como un juego único en su especie, y el equipo contenía la emoción como buenamente podía. En la calle, en las revistas, en diferentes medios, se hablaba sobre si algún día llegaría una segunda parte que ofreciera más misiones y nuevas mecánicas de juego. La gente estaba ansiosa, Gonzo y su equipo lo sabían de sobra. El miedo, todavía presente en algunos miembros de Pyro, no era una opción que se pudiera permitir en aquel momento. Había que ir a por todas, demostrar de qué estaba hecho Pyro Studios, jugarse todo a una carta: una llamada 'Commandos 2: Men of Courage'.

Antes comentaba el miedo de algunos miembros de Pyro por hacer una segunda parte que no estuviera a la altura de la primera, pero no eran ellos los únicos que albergaban cierto temor. De aquellos tiempos en los que Eidos pasaba un poco del desarrollo de 'Commandos' quedaban migajas, trozos de un

«LA SORPRESA, LA ESTRATEGIA, LOS ESQUEMAS: ESO ERA LO QUE DABA VIDA A UN TÍTULO COMO 'COMMANDOS'»



pasado que ya no volvería: ahora estaban al pie del cañón todos juntos. La seriedad adoptada por el estudio tenía sus consecuencias: la expectativa generada, los socios inquietos con la crítica el día de salida del juego,... la presión era constante y evidente. El trabajo duro dio sus frutos, y desde que en 1999 empezaran con la idea, hasta que en 2001 finalizara el proyecto, la industria había cambiado; pero eso a ellos les daba exactamente igual.

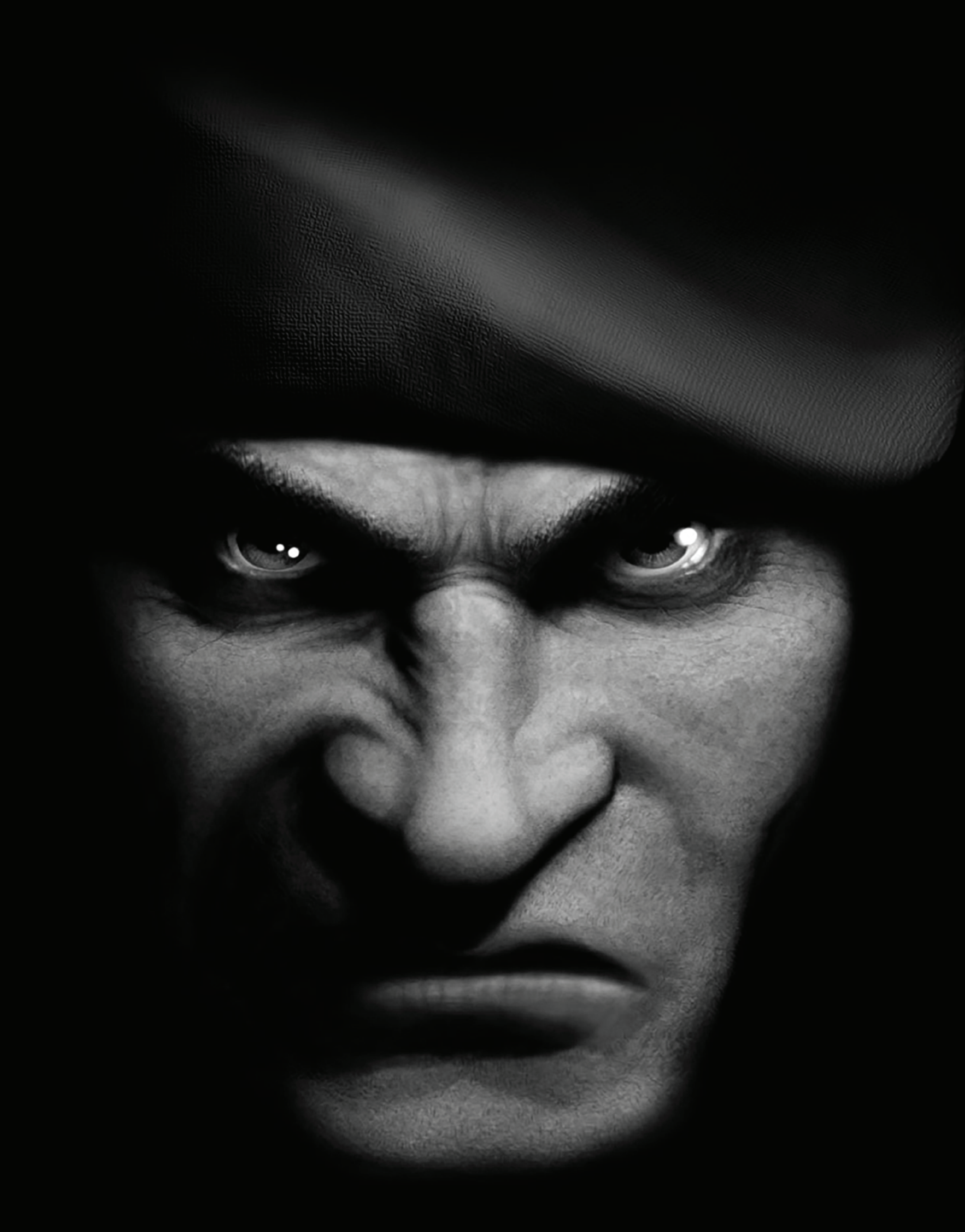
La primera sensación de los jugadores al poder disfrutar de 'Commandos 2' era la de estar ante un juego con la misma esencia, pero visualmente mucho más atractivo y con nuevas mecánicas que permitían abordar el juego de manera distinta. Los escenarios interiores brindaban un mapa mucho más extenso y, por ende, con más probabilidades de fracasar debido a la incursión de más tropas enemigas en éste. Para colmo, la inteligencia artificial fue mejorada de manera que dejara de ser tan predecible como en el primer juego: los enemigos no caerían tan fácilmente en nuestras ingeniosas —o estúpidas— trampas. Volviendo a los escenarios interiores, se podía observar una clara mejoría en los objetos con los que podíamos interactuar: radios, generadores de luz u otros elementos nos esperaban para volvernos unos auténticos héroes de guerra, consiguiendo una victoria por el bien común. Alzando la bandera de la libertad y el coraje.

Mientras 'Commandos' se centraba más en tener un alma estratégica y obviaba un poco la acción, esta segunda entrega ▶

Caer en el error

La segunda entrega, 'Commandos 2: Men of Courage', tuvo fallos de distinta índole. Dichos errores pasan por la traducción incorrecta de enemigos que hablan en japonés o alemán, el descuido a la hora de situar Haiphong en China —está en Vietnam— o la inclusión de pirañas en escenarios asiáticos cuando en realidad viven en Sudamérica. Dichos fallos fueron reconocidos por parte de Pyro Studios.





miraba por diferentes estilos: el sigilo, la acción, la habilidad y, por supuesto, la estrategia táctica, aunque de forma mucho más simple que en el primero. En el añadido de personajes era donde se podía notar este enfoque: a nuestras órdenes ahora poseíamos en nuestro equipo a un ladrón —acompañado de un perro y un ratón— y una espía de contacto soviética. Los cambios eran claros, esta vez tocaba ser más sigiloso que nunca: no era baladí el colarse por ventanas, abrir puertas en silencio, o ser lo más pacientes posible para pasar por detrás de una patrulla sin que nos vieran. A salvo de los peligros de estar expuesto, nuestro objetivo era trazar un plan en el que cumplir la misión con éxito. Pensado para el jugador, el tablero se disponía de una forma adyacente a la oportunidad y la orientación a través de la elección de personajes, elemento que no cambiaba en absoluto con respecto al primer juego.

Tanto en Pyro como en Eidos, se sabía que esta variación era un giro totalmente radical al estilo del juego. El cambio fue recibido por alguna persona con miedo e incertidumbre, pero Gonzo Suárez tenía claro que necesitaba hacer cosas diferentes en su vida: ¿qué sentido tendría hacer lo mismo una, y otra, y otra vez? No quería perder el tiempo, quería innovar y revolucionar. Decía el general George Patton que «el miedo mata a más personas que la guerra», y él estaba en una de esas guerras: en la suya propia.

El popurrí de añadidos, mezclado con algunas añejas mecánicas que funcionaban en ese mismo día, hicieron de 'Commandos 2: Men of Courage' otro auténtico cañonazo al frente del videojuego español, con unos números de ventas muy similares a los de la primera entrega. A pesar de esas maravillosas ventas, los seis millones que costó dicho proyecto hicieron que el beneficio fuera menos reseñable que el de la primera entrega. Tal vez por eso se publicaron un año más tarde las versiones de consola correspondientes a Xbox y PlayStation 2, haciendo de éstas las únicas plataformas que albergaron el juego junto al PC. Los diferentes errores de jugabilidad con un mando, el incorrecto rendimiento a nivel de gráficos y fluidez, y otros tantos defectos hicieron que el juego vendiera pocas unidades en unas plataformas que, en realidad, no eran de su interés.

Fue un año después del lanzamiento en consolas —en 2003— cuando Gonzo abandonó la barricada que formaba Pyro Studios. Acabado dicho proyecto, y de la mano de Arvirago Entertainment, intenta llevar a cabo un proyecto ilusionante e innovador. 'Lords of Creatures' se mantuvo dos años en la cuerda floja por una relación empresarial conflictiva con Atari, empresa que les hizo mantenerse dos años en fuera de juego y con un dinero gastado que no pudieron recuperar. Aquel prototipo de chamanes con invocaciones y batallas PVP pasó a mejor vida, y con él la relación de Gonzo Suárez con el mundo del desarrollo de videojuegos hasta el día de hoy.

Mientras cerraba la puerta al salir, se enteró de la salida ese mismo año de 'Commandos 3: Destination Berlin', primer juego de la saga que no sería dirigido por él y que, a pesar de que vendió bien, no terminó de cuajar en los usuarios. Aunque sin duda le fue mucho ▸

«EL POPURRÍ DE AÑADIDOS, MEZCLADO CON ALGUNAS AÑEJAS MECÁNICAS QUE FUNCIONABAN EN ESE MISMO DÍA, HICIERON DE 'COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE' OTRO AUTÉNTICO CAÑONAZO AL FRENTE DEL VIDEOJUEGO»



mejor que aquel videojuego en forma de FPS táctico: 'Commandos Strike Force' recaudó una cifra realmente baja, y casi todo el mundo coincidió en el gran fracaso que suponía jugar a algo así.

Nada más ser cancelado 'Lords of Creatures', Gonzo decidió unirse a la DEV Asociación de Empresas de Videojuegos, con la que consiguen que se reconozca al videojuego como producto cultural tras muchos años en la brecha de luchas dialécticas. Más tarde, en 2010, se le nombra vicepresidente de la Academia de Ciencias Interactivas, alargando la sombra de una figura que ya es de sobra conocida en el sector.

Es más que probable que Gonzo Suárez no sea el mejor desarrollador de videojuegos del mundo, pero tampoco pretendía ir tan lejos: él sólo se dedicaba a desproteger videojuegos sin ningún tipo de beneficio que no fuera el de la satisfacción. Enfocado en su persistencia por dedicarse a este mundillo desde que tonteara con aquellas máquinas escacharradas bajo la atenta mirada de sus padres, Gonzo soñaba con hacer historia en el *software* español. ¡Y vaya si lo consiguió! Con gafas de sol, *chupa* de motero y quemando carretera, Gonzo ha sabido conducir por una autopista llena de baches que no le importaban en absoluto, porque sabía de sobra que no le frenarían. Él quería superar el pasado sin olvidarlo, y con decisión partió a un destino lejano que acabó por llevarle al reconocimiento que merecía y a ser una de las figuras de referencia en el desarrollo del videojuego español. Pero eso, a pesar de agradecerlo, lo mantiene muy al margen, ocupando su mente con los diferentes proyectos en los que está involucrado, buscando un grado de mejora con el que seguir sintiéndose feliz consigo mismo. La batalla aún no ha acabado: se parte con una clara ventaja, pero no hay que despistarse contra el enemigo. Él debe continuar en una lucha que nunca cesará.



FUNDACIÓN
juegaterapia.org
la quimio jugando se pasa volando...
I WANT
RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS
YOU
En la Fundación Juegaterapia le hemos declarado la guerra al cáncer infantil.
Tenemos la mejor artillería, videoconsolas, tablets, jardines...
¡Esta batalla la vamos a ganar, jugando!
HAZTE SOCIO Y CONSIGUE TU CHAPA PERSONALIZADA
www.juegaterapia.org

La historia violenta de los videojuegos

por Alberto Venegas

▶ ILUSTRACIÓN: FRANCISCO MIGUEL MARTÍNEZ

¿Es la historia una sucesión de batallas, asesinatos y conflictos violentos? ¿Tuvieron importancia en el pasado los hombres que hoy no se recuerdan? ¿Podemos relatar nuestra memoria en base a una cuestión de fechas, batallas y bajas en cada una de ellas? Probablemente, si el lector no posee una estrecha relación con la historia, podría pensar que sí, que irremediablemente es así, porque así es como nos han enseñado la historia, fechas, nombres, batallas y muertos, pero no podríamos estar más equivocados. La historia, en su mayor parte, fue un devenir político y social pacífico alterado, en algunos momentos, por crisis de todo tipo que, en algunas ocasiones, desembocaron en conflictos bélicos.

Sin embargo, si nos acercamos al mundo del videojuego histórico, podemos apreciar que el motivo que impera es, sin duda, el primero. La gran mayoría de videojuegos históricos sitúan el conflicto bélico como eje narrativo y jugable. No existen, apenas, juegos que sitúen su acento en la existencia pacífica y el desarrollo cultural de los pueblos, a excepción de algunas joyas ocultas como 'Banished'. Todos conocemos este tipo de juegos, de hecho, están representados por la joya de la corona dentro de los videojuegos históricos, la saga 'Total War'. Su propio nombre nos indica la esencia del producto, la guerra, y nosotros, los jugadores, encarnamos gustosos el papel de genocida que se nos encarga.

Los videojuegos históricos nos muestran, siempre, un pasado violento, repleto de armas y luchas fratricidas. Desde la saga ya mentada, 'Total War', hasta otras igual de conocidas como la saga de los asesinos, 'Assassin's Creed', que da la vuelta a todo lo que conocemos de la historia para sumergirnos en mundo completamente ahistórico donde nuestra misión principal será, por supuesto, la de matar. Aunque no son únicamente estos ejemplos los culpables de esta sangrienta representación del pasado, sino que otras sagas, las que mejor representan la historia, caen también el error de la visión violenta ▶


GLOBAL THERMONUCLEAR WAR
8080
WAR GAMES



del pasado, como son los videojuegos desarrollados por Paradox Development Studios, 'Europa Universalis: Rome', 'Crusader Kings', 'Europa Universalis', 'Victoria' y 'Hearts of Iron'. En todos estos juegos, que abarcan desde la Primera Guerra Púnica hasta las postrimerías de la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría, el conflicto será siempre el eje de nuestras partidas, especialmente en los títulos que representan los siglos anteriores al siglo XIX. La diplomacia existirá y será una de las claves de nuestras partidas, pero no la dominante; la dominante será la preparación y formación de un gran ejército superior tanto en número como en técnica a la de nuestros enemigos y la eliminación sistemática y continua de éstos. Todos estos juegos nos volverán, sin nosotros saberlo ni conocerlo, en pequeños dictadores en potencia.

Las acciones que obligan a emprender todos estos juegos históricos al jugador son su principal falla. Como hemos mencionado, en muchas ocasiones, nos obligan a actuar como dictadores genocidas. Pensad en una ciudad rebelde dentro de la saga 'Total War', en una región levantisca de 'Crusader Kings 2' o en un potencial enemigo en 'Assassin's Creed', por situar tan sólo unos cuantos ejemplos que todos podamos reconocer. La única solución posible para el buen porvenir de nuestro personaje, reino o dinastía es la eliminación sistemática de los habitantes de las ciudades y regiones rebeldes, así como el asesinato en el caso de la saga de los asesinos. Obligan al usuario a convertirse en genocida y nosotros, los jugadores, nos encontramos a gusto interpretando ese papel. ¿Por qué? Porque lo consideramos banal.



La banalidad del mal fue una expresión creada por Hannah Arendt (1906 - 1975) en su obra 'Eichmann en Jerusalén: Un informe sobre la banalidad del mal' (1961) y define a los individuos que actúan dentro de las reglas del sistema al que pertenecen sin reflexionar sobre sus actos. En concreto, esta frase fue dirigida a describir la actuación del antiguo Teniente Coronel de las SS Adolf Eichmann **(encargado directo de aplicar la Solución Final en Polonia, además de ser el supervisor principal de los transportes de prisioneros a los Campos de Concentración en todo el territorio regido por el III Reich)** durante su proceso judicial en Jerusalén tras ser capturado por el Mosad en Argentina en el año 1961. Esta teoría o concepto alcanzó la popularidad y la certeza debido al experimento realizado por Stanley Milgram en la cárcel de Stanford, quien dio la razón a la filósofa política alemana. Experimento que el propio Milgram resumió en el siguiente párrafo:

«Los aspectos legales y filosóficos de la obediencia son de enorme importancia, pero dicen muy poco sobre cómo la mayoría de la gente se comporta en situaciones concretas. Monté un simple experimento en la Universidad de Yale para probar cuánto dolor infligiría un ciudadano corriente a otra persona simplemente porque se lo pedían para un experimento científico. La férrea autoridad se impuso a los fuertes imperativos morales de los sujetos (participantes) de lastimar a otros y, con los gritos de las víctimas sonando en los oídos de los sujetos (participantes), la autoridad subyugaba con mayor frecuencia. La extrema buena voluntad de los adultos de aceptar casi cualquier requerimiento ordenado por la autoridad constituye el principal descubrimiento del estudio».

Stanley Milgram. The Perils of Obedience (Los peligros de la obediencia, 1974)

Y en definitiva, ¿no es nuestro personaje, y nosotros mismos como los responsables de sus actos, en todos los juegos mentados anteriormente un individuo que actúa dentro de un sistema siguiendo órdenes sin preguntarse sobre las consecuencias de sus actos? Queremos pensar que sí, que no estamos realizado ningún acto execrable debido a una serie de argumentos que la misma Arendt utilizó para llegar a sus conclusiones.

La primera causa que llevó a la judía alemana a creer que Eichmann no era intrínsecamente malo, así como nosotros en este tipo de videojuegos, era que el Teniente Coronel de las SS únicamente seguía órdenes siguiendo el imperativo categórico de Kant, sólo que mal aplicado, ya que en lugar de ser él, Eichmann, su propio legislador, aceptó que Hitler era el único legislador y por tanto no podía cambiar ni hacer nada para contradecirle. Esto mismo ocurre en los videojuegos históricos donde nosotros aplicaremos toda la fuerza bruta y el total monopolio de la violencia con la que contamos para subyugar a nuestro pueblo y eliminar al vecino. Pero para hacer esto no utilizamos nada extraño, sino los propios mecanismos que el legislador primario, el diseñador del videojuego, nos ha proporcionado.

El segundo argumento se escinde del anterior: si Eichmann aceptaba como obligatorias todas las órdenes de Hitler era porque era incapaz de pensar por sí mismo. Arendt estableció este punto aludiendo a que el nazi únicamente podía expresarse a través de frases tópicas y clichés. En la saga 'Total War' este hecho se desprende antes incluso de comenzar a jugar. En todas y cada una de las pantallas de carga de las diferentes entregas de la saga nos ofrecerán diferentes citas literarias sobre la grandeza de la guerra y la batalla. En otros juegos, como las sagas de Paradox, estas citas no ▸

están tan a la vista, lo que no quiere decir que no existan o que no puedan ser vistas, como por ejemplo organizar los diferentes inicios de partida en los grandes acontecimientos bélicos de la época medieval en 'Crusader Kings 2', tales como la conquista de Inglaterra por Guillermo el Conquistador o el inicio de las Cruzadas, por poner tan sólo dos ejemplos, como podrían ser los propios títulos de los juegos: "Reyes Cruzados", "Europa universal", "Victoria" o "Cruces de Hierro". Todos ellos cargados con pequeñas dosis de información histórica ligadas a las glorias de la batalla obviando por completo todas las desgracias y sinsabores que un conflicto bélico conlleva.

Otra de las causas que llevaron a pensar a Arendt en la banalidad del mal fue la escasa inteligencia que demostraba el procesado. En muchas ocasiones, cuando se le preguntó por su formación intentaba evitar la pregunta y obviar la respuesta, ruborizándose en el proceso. Sin ánimo de ofender a nadie, es obvio que mientras más sencillo es el juego de dominar, más presente está el conflicto bélico como eje narrativo y mecánico del juego. Ejemplos podríamos poner muchos, aunque todos ellos brillan con luz propia, la misma saga 'Total

«¿NO ES NUESTRO PERSONAJE, Y NOSOTROS COMO LOS RESPONSABLES DE SUS ACTOS, UN INDIVIDUO QUE ACTÚA DENTRO DE UN SISTEMA SIGUIENDO ÓRDENES SIN PREGUNTARSE SOBRE LAS CONSECUENCIAS?»



War', que palidece en cuanto a complejidad a las sagas de Paradox Development Studio, la saga 'Age of Empires' o incluso 'Civilization', todas ellas centradas, casi en su totalidad, en el conflicto bélico sin mostrar apenas interés por el resto de los resortes culturales de la humanidad.

El cuarto argumento de todos los que Arendt estableció para juzgar al Teniente Coronel de las SS es la simple expresión «si todos lo hacen, ¿por qué yo no?». El ser humano está programado para imitar y formar parte de una comunidad, cuando no lo hace, su faceta social se resiente. Cuando toda nuestra comunidad se encuentra jugando a videojuegos de una manera concreta, nosotros, para seguir formando parte de esa comunidad, debemos seguir haciendo lo mismo bajo el riesgo de poder ser excluido. Y si todos lo juegan de una manera concreta, nosotros, para conformar lo mencionado anteriormente, debemos seguir haciéndolo igual; es así de triste, pero así de cierto.

Por último, la conclusión o epílogo que realizó la filósofa alemana sobre **el nazi** fueron los análisis psicológicos que se le realizaron al alemán intentando establecer que se encontraban ante un psicópata o, al menos, encontrar una excusa válida para determinar su conocimiento genocida. Sin embargo no encontraron nada salvo la más absoluta normalidad dentro del comportamiento del nazi.

Todas estas conclusiones llevaron a la filósofa a pensar que en realidad no se trataba de un hombre malvado en sí mismo, sino de un simple hombre que llevaba a cabo las órdenes que le eran dadas sin preguntarse sobre ellas, incluso si chocaban o entraban en conflicto con sus propias convicciones personales. Esto mismo es lo que llevamos a cabo en todos los juegos históricos mentados en este texto: dejarnos guiar por las reglas de diseño de los videojuegos, aun cuando éstas puedan entrar en contradicción con nuestra propia conciencia. Por tanto, ¿somos intrínsecamente malvados los que hemos jugado, e incluso nos hemos divertido, jugando a videojuegos históricos? ¿Fue la historia una sucesión de violentas batallas y cruentos asesinatos? La primera respuesta queda a vuestra elección, la segunda se desprende de la primera. Si los jugadores demandan conflictos violentos en los videojuegos, si se incluyen hasta en juegos presumiblemente inocuos, **¿cuánto más en videojuegos situados en un contexto histórico, tan vilipendiado por la cultura popular en tantas de sus representaciones?**





DIARIO DE UNA VENGANZA

1943: The Battle of Midway

por Pedro J. Martínez

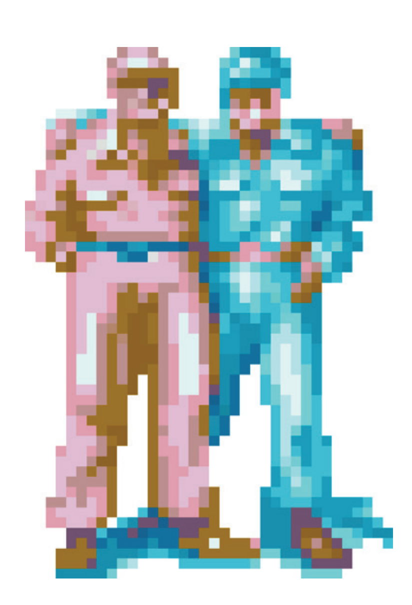
3 DE JUNIO DE 1942

Hace ya casi seis meses del ataque a Pearl Harbor, pero todavía lo tengo presente cada vez que me subo a mi P-38. Aquellos días todo Estados Unidos vivía pegado al transistor: las noticias sobre cazas japoneses acribillando por sorpresa nuestras embarcaciones, el mensaje del presidente Roosevelt, la declaración que nos sumergía de lleno en una guerra que había devastado Europa y que ahora se extendía a los teatros de Asia y el Pacífico... Todos esos sonidos se siguen repitiendo en mi cabeza como un mantra enfermizo. Imagino que mis compañeros están pasando por algo parecido. Todos teníamos amigos o conocidos allí; no en balde, más de dos mil compañeros y compatriotas cayeron aquel infausto día. Aquí, en el atolón de Midway, nadie ha olvidado.

Los entrenamientos y las maniobras se han intensificado sobremanera los últimos días. Sabemos que el ataque japonés es inminente: cuestión de un día, quizá dos. Nuestra inteligencia hace meses que descodificó sus comunicaciones, esta vez no nos pillarán desprevenidos. Enviamos el falso mensaje de que nos habíamos quedado sin agua potable, y acto seguido fue replicado por nuestros enemigos, confirmando las sospechas: el código "AF" que hacía referencia al objetivo del ataque era, precisamente, nuestra base militar de Midway. Mañana, según dicen los informes, tendremos que repeler el intento de invasión de las fuerzas aeronavales del Imperio del Japón. Mentiría si dijera que no tengo miedo, pero me he preparado para esto desde que tengo uso de razón. No le fallaré a mi país.

4 DE JUNIO DE 1942

Escribo estas líneas a salvo, duchado y tumbado en el camastro que me han asignado en los barracones centrales. Otros compañeros están ahora mismo luchando y muriendo, igual que nosotros desde primera hora de la mañana. El primer ataque nipón se produjo a las 6:20, bombardeando nuestros buques de guerra. Minutos después se aproximaron más de cien aeronaves japonesas. Conseguí despegar a tiempo, segundos después de que las bombas impactaran en el Yorktown, el portaaviones desde donde debía despegar, dañándolo de forma definitiva. Me costó mucho menos de lo que esperaba disparar al primer caza enemigo. Creo que nuestro entrenamiento nos ha transformado en perfectas herramientas de guerra. Si sencillo fue matar por primera vez, el resto fue un simple ejercicio de atención.



El manejo de mi P-38 me daba una ventaja determinante. Aun no disponiendo de la capacidad de maniobra de los pequeños cazas zero japoneses, la velocidad y el alcance de las ráfagas paralelas de mi cañón HS.404, situado entre las dos hélices de mi aeroplano, me permitió acribillar con precisión y realizar acciones evasivas con facilidad, haciendo posible además la observación de los patrones enemigos. Empezaba a observar coreografías y anticiparme a sus ofensivas, y sin reparar en ello, como en trance, perdí la cuenta de los enemigos que había abatido. El ritmo era frenético; el cielo se cubría de proyectiles debido al fuego cruzado, y los cerramientos de cabina se estremecían con cada estallido. El miedo quedó atrás muy pronto. ¡Demonios, hoy me lo he pasado bien! ▸



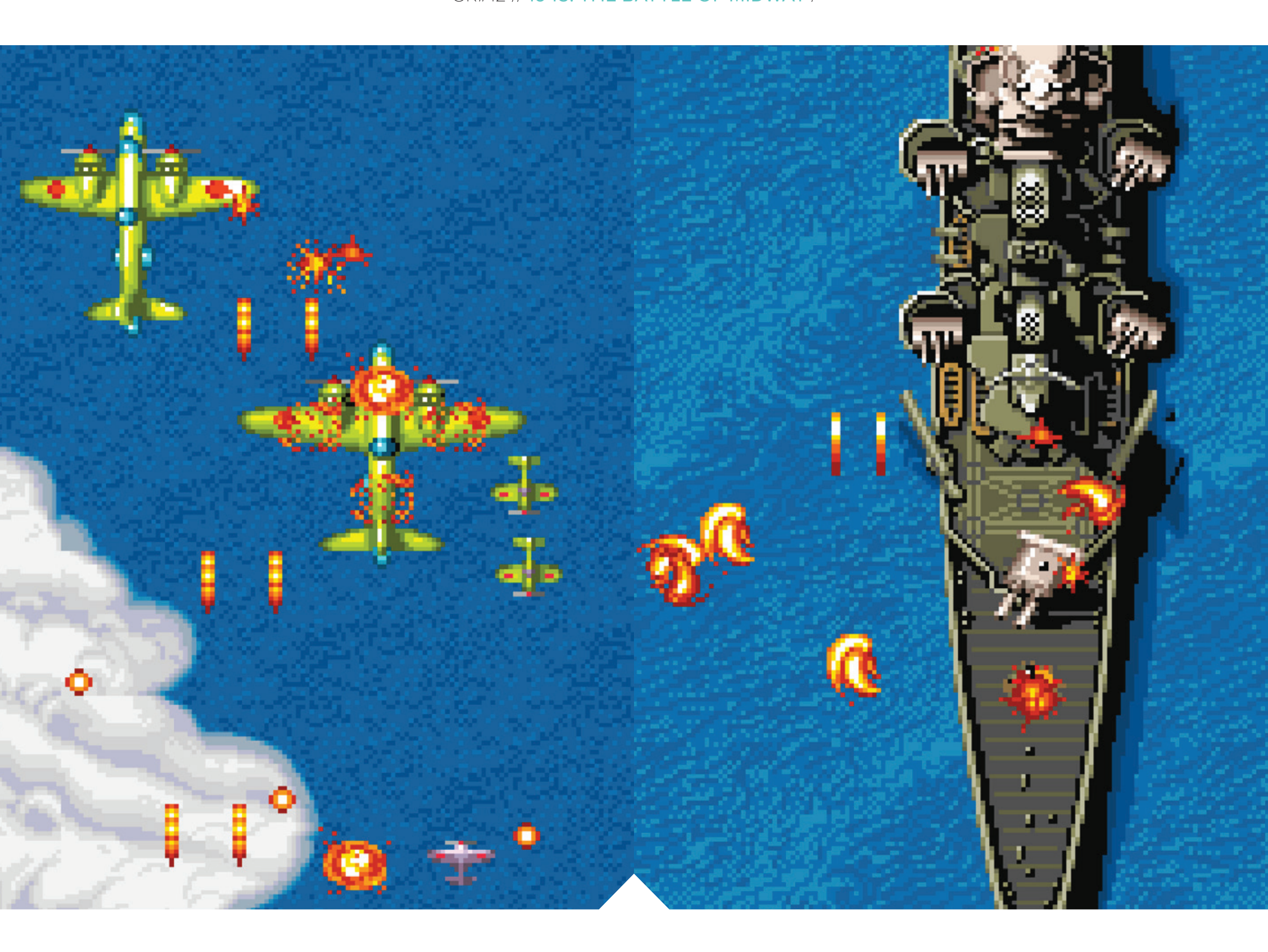
5 DE JUNIO DE 1942

¡Joder, estoy vivo de milagro! Tras un periodo de indecisión que aprovechamos para hundir, entre otros, su portaaviones Kaga y sus acorazados Fusō e Ise, la ofensiva nipona se ha intensificado muchísimo con respecto al "tímido" asalto de ayer. ¡Se aproximaban escuadrones por todos los flancos! Me temo que si bien ellos subestimaron nuestra inteligencia, nosotros habíamos subestimado sus fuerzas. Resultaba imposible no recibir impactos, lo cual me obligó a decidir en numerosas ocasiones entre conservar la poca energía disponible o incrementar el rango y el poder de mi cañón de ataque. El combate a vida o muerte con los dos bombarderos gigantes Ayako resultó bastante caro: mis dos escoltas fueron derribados y terminé tomando tierra milagrosamente, con el fuselaje y el motor izquierdo seriamente dañados.

En ocasiones tomé más riesgos de la cuenta. Y alguien debe quererme allí arriba, porque a última hora de la tarde el Ayako III, el bombardero más grande que he visto en mi vida, tuvo más ocasiones que ningún otro adversario para acabar conmigo. El blindaje de los aviones japoneses es mucho más débil que el de los alemanes, pero que me partan la crisma si no tuve que vaciar todo mi cargador para hundir a ese cabrón. La victoria, por fin, se ponía de cara. Las bajas enemigas ya se contaban por miles, y el último de sus acorazados, el Nagato, lanzó un ataque desesperado que conseguimos resistir, mandándolo al fondo del mar, junto al resto de su flota. El signo de la Guerra del Pacífico acababa de cambiar, y Pearl Harbor podía darse por vengado. El mensaje volaba a todas las radios: ¡Victoria!

1 DE ENERO DE 1943

Vaya, vaya. No recordaba haber puesto esto aquí, después de todo. La batalla de Midway



me convirtió en un héroe militar, y guardé este diario, junto a las incontables medallas, en el doble fondo de un viejo secreter. Ayer, en la celebración de año nuevo, vi a mis antiguos compañeros por primera vez desde aquella primera semana de junio. He pasado por cuatro psicólogos y dos psiquiatras en tan sólo seis meses, pero sigo oyendo los mensajes de radio, las explosiones y el repiqueteo de las ametralladoras como si estuviera combatiendo aún contra los japoneses. He pasado por todo: desde solicitar mi reingreso en las Fuerzas Aéreas —dos veces lo intenté, quería luchar en Guadalcanal pero el almirante Chester se niega, me dice que disfrute de la vida, que me he ganado el retiro— hasta pensar en quitarme de en medio. Qué distinto era todo entonces. Leyéndome, parece que hubiera sido otra persona, pero creo que me siento mejor mientras escribo. Todo parece indicar que a esta guerra todavía le queda historia, aunque todos dicen que en Midway les arrebatamos la iniciativa, que Japón acabará rindiéndose. No lo sé, ahora mismo nadie puede asegurar nada.

Voy a retomar este diario y escribiré todos los días; creo que es un compromiso que puedo asumir conmigo mismo. Escribiré sobre mi vida, mis miedos, lo que me digan los médicos, mis ansiedades, el miedo a que mi novia me abandone... Pase lo que pase, 1943 será un nuevo principio para mí.



LA COMPLEJIDAD DEL VUELO DE UNA MOSCA

Luftrausers

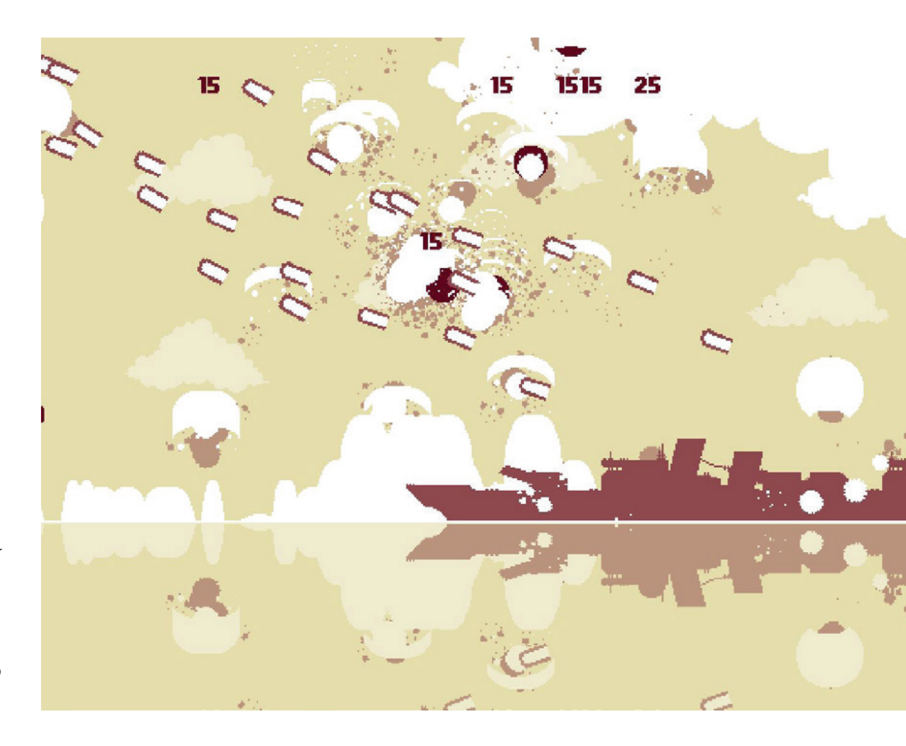
por Luis García

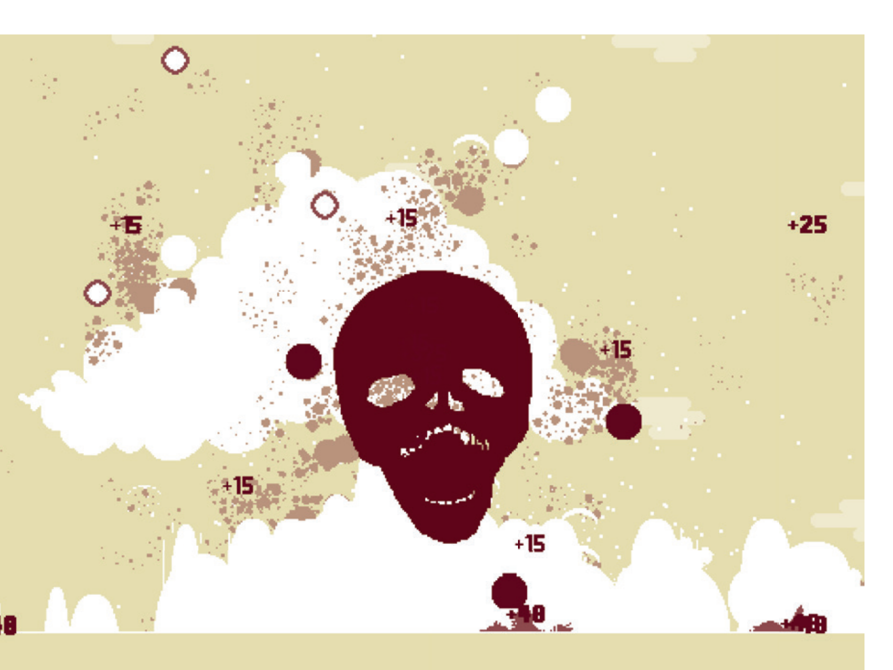
El vuelo de una mosca es un elemento hipnótico capaz de captar la atención de cualquiera. Recientes estudios hablan de que el insecto se mueve tan grácilmente gracias a lo que han calificado como el mecanismo más sofisticado que existe, anclado en su tórax y que alberga múltiples músculos tan diminutos como el grosor de un pelo, lo que le ayuda a realizar vertiginosas acrobacias que le permiten escapar de los ataques de sus depredadores en lo que tarda en dar dos aleteos. Dicha capacidad sería de gran ayuda para avanzar en la experiencia que supone el sorprendente 'Luftrausers'.

El título que los holandeses Vlambeer presentaron en 2014 no contiene florituras visuales, dejando de lado los gráficos en tres dimensiones. Ni siquiera posee una amplia paleta de colores en su diseño, su banda sonora no es amplia y carece de diálogos, los enemigos son repetitivos y no hacen alarde de demasiada inteligencia artificial. Por si no fuera suficiente, 'Luftrausers' sólo tiene un modo de juego, pero menudo modo. El juego es un *shoot 'em up* unidireccional, ambientado en un universo similar al de la primera guerra mundial, en el que controlamos un avión militar que se lanza desde un submarino en territorio enemigo. Esta circunstancia provoca que, escasos segundos después de nuestra aparición, estemos rodeados de enemigos en forma de aeroplanos, barcos y todo tipo de proyectiles que no buscan otro fin que el de acabar con nuestro vuelo.

«VLAMBEER NOS BRINDA UN MENSAJE SENCILLO DONDE DECENAS DE PROYECTILES SUSURRAN UNA MELODÍA EJECUTADA A LA PERFECCIÓN»

A partir de aquí, lo único que deberemos hacer es disparar y esquivar, superando los objetivos que se nos plantean de tres en tres e intentando aumentar el multiplicador de puntos hasta el máximo de veinte, ayudándonos a conseguir puntuaciones que luego nos permitirán modificar nuestra aeronave en tres aspectos gracias a las nuevas piezas que irán engrosando nuestro hangar, pudiendo modificar el comportamiento de nuestro avión por completo en lo que se refiere a disparo, cuerpo y propulsión. De esta manera, conseguiremos lanzar bombas con un poder destructor devastador, minimizar el impacto de los misiles, e incluso el conver- ▸





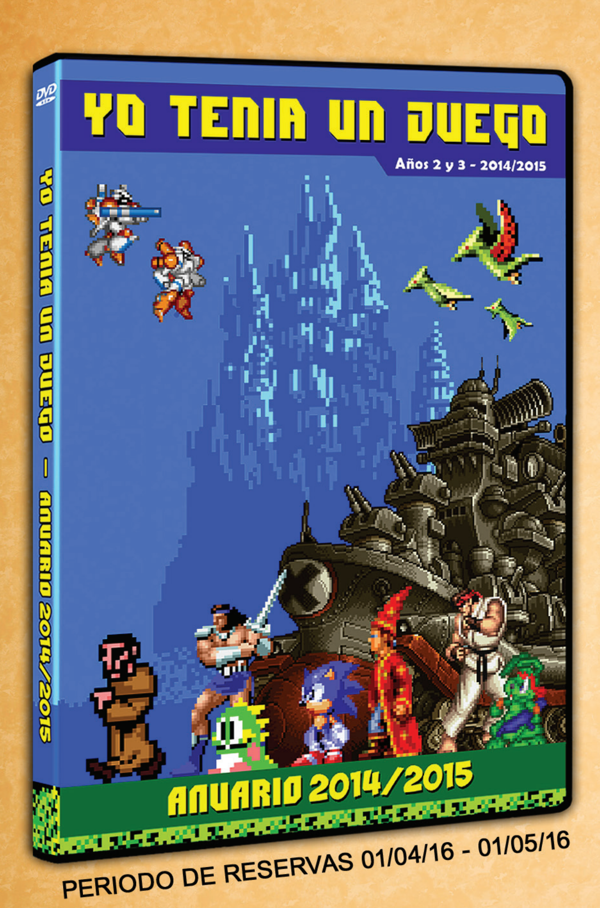
tirnos en un ser marino que no sufre al internarse en el océano.

No existe fórmula que evidencie cuál es la mejor combinación, y es en parte gracias a que el factor suerte tiene mucho peso en un 'Luftrausers' en el que las partidas no duran más de un minuto de media. Tal brevedad se debe al caos que se desarrolla en el escenario, debido a la aglomeración de elementos hostiles que nos será imposible sortear de manera prolongada. Eso provoca que el ritmo de partidas se suceda de manera similar al que podemos experimentar en el rocoso 'OlliOlli' o el frenético 'Jetpack Joyride', pero manteniéndonos siempre en el mismo escenario, como si la pesadilla no acabase, debiendo revivir el mismo infierno una y otra vez. Ahí reside la grandeza de 'Luftrausers': un juego que, sin florituras aparentes, consigue atarnos en corto, motivándonos a mejorar nuestros resultados partida tras partida, aun viendo que ese objetivo se queda lejos la mayoría de veces.

¿Y a qué se debe este masoquismo? La culpa la tiene en gran medida el tema central del videojuego: una marcha militar diseñada para empujarnos hacia una batalla que no esconde más que un bucle formado por una muerte que precede a una resurrección. Al principio, la música se muestra dura, representando muy bien la tensión de la guerra, pero si duramos lo suficiente en un vuelo escucharemos un descanso que expresa la luz y optimismo que brota al finalizar situaciones difíciles. Quizás, lo que buscaba Vlambeer con esta ambigüedad es premiarnos asiduamente, minimizando así el fracaso que representa el chocar contra un muro sin poderlo evitar. Para completar la grandeza de dicha composición, el estudio la modificó en ciertos acordes dependiendo del cuerpo que escojamos para el conflicto, lo que variará tanto la respuesta de nuestro avión como la melodía que nos acompañe, alterando en cierto modo la experiencia.

Una solitaria melodía que nos empuja a gastar una existencia efímera, emplazada la acción en un escenario de dos tonalidades y diseños planos. Nada de florituras, nada de extravagancias –al menos aparentemente–, en contraposición a una industria que lanza flechas, cual Cupido, en cada anuncio de un nuevo título, buscando enamorar a primera vista. 'Luftrausers' pone en práctica otra técnica de seducción, ocultando una compleja perfección tras su minimalista forma; si no, ¿cómo algo tan simple iba a conseguir mantenernos a los mandos de una aeronave que no tiene más fin que el de explotar a los pocos segundos de alzar el vuelo? Vlambeer es consciente de que para hacer buenos juegos no es necesario gastar millones en la producción, y de que lo que hace grande un videojuego es que divierta y capte la atención del jugador. Tal como el sencillo aleteo de una mosca que, sin parecer demasiado, esconde el mecanismo más complejo de nuestro mundo, y con él nos hipnotiza.

YO TENIA UN JUEGO



PERIODO DE RESERVAS 01/04/16 - 01/05/16

CONTENIDOS ANUARIO 2014/2015
INCLUIDOS EN CALIDAD ÓPTIMA Y HD



- Nº8 (Julio '14)
- Nº9 (Diciembre '14)
- Nº10 (Junio '15)
- Nº11 (Diciembre '15)
- Suplemento 1 (Septiembre '14)
  Los 25 Shooters De Tu Infancia
- Suplemento 2 (Febrero '15)
  Las 25 Aventuras Gráficas De Tu Infancia I
- Suplemento 3 (Agosto '15)
  Las 25 Aventuras Gráficas De Tu Infancia II

CON EXTRAS EXCLUSIVOS

- Suplemento - Retroentrevistas
- Artbook - Roque Poke
- Videojuego: Escape From The Sewers para ZX Spectrum 48/128K + Material extra
- Videojuego: Fray Luis (PC) + BSO (HD)
- Manual impreso y disco barnizado
- Menús interactivos

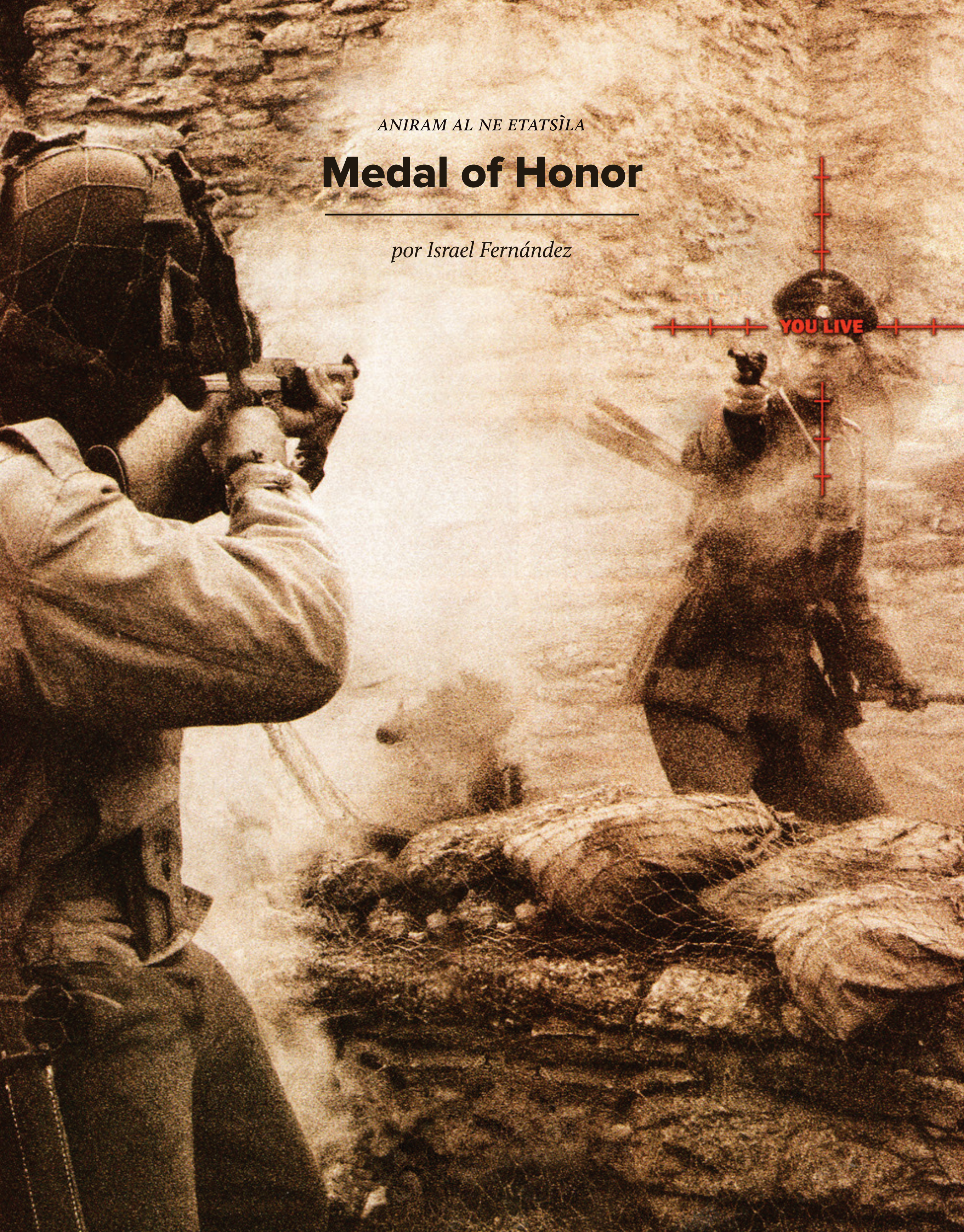


SÍGUENOS TAMBIÉN EN
www.twitter.com/yoteniaunjuego
www.facebook.com/yoteniaunjuego

¡Y NO TE PIERDAS NUESTRO PRIMER ANUARIO EN DVD!



DESCARGA TODOS LOS NÚMEROS EN
www.yoteniaunjuego.com



ANIRAM AL NE ETATSÌLA

Medal of Honor

por Israel Fernández

Cosas de Hollywood. A Steven Spielberg, su interés por la Gran Guerra le viene de lejos: su padre no sólo combatió en Birmania durante la Segunda Guerra Mundial como operador de radio en un escuadrón B-25; los colores de la Marina están grabados en sus ojos. Steven entiende este conflicto como el evento más importante del siglo, detonante de todas las sinergias y tendencias posteriores. Pero empecemos por el principio.

Verano de 1997: con la producción de 'Salvar al soldado Ryan' terminada, Spielberg buscaba un émulo a la altura en la emergente industria del videojuego. No era extraño a los devenires del medio: no olvidemos que aprobó la versión preliminar del 'E.T.' que Atari utilizó para hundirlo todo. Se acercó entonces a sus *collègues* de DreamWorks Interactive, empresa de animación fundada por Jeff Katzenberg junto al propio Spielberg y David Geffen, y para noviembre de 1997 el desarrollo había comenzado. Su hijo, Max Spielberg, que entonces no tendría más de doce años, jugaba sin parar a un *shooter* cinéfilo: 'GoldenEye', la joya de la corona con la que Rare marcó un hito en Nintendo 64. Spielberg quería eso. Sólo un juego pudo plantarle cara: su 'Medal of Honor'. Paralelamente, en Estocolmo andaban desarrollando otro juego de guerra con idénticas metas. Por desgracia, 'Codename Eagle'—creado por Refraction Games, los futuros DICE de 'Battlefield 1942'— llegó un mes más tarde, quedando completamente eclipsado.

'Medal of Honor' es un ejercicio de talentos reunidos. Siguiendo la estela de 'Salvar al soldado Ryan' contaron con la ayuda de Dale Dye en calidad de asesor, capitán retirado del Cuerpo de Marines de EEUU. La banda sonora le granjeó a su compositor Michael Giacchino una popularidad mundial, rubricándolo como «el nuevo John Williams» —no exageraríamos al decir que esta es una de las mejores OST de los videojuegos—. Se contrataron actores alemanes profesionales para las voces de los enemigos nazis; mil quinientas líneas de diálogo mediante. La Inteligencia Artificial se reescribió desde cero para mejorar lo visto en 'Quake II', de quien toma motor gráfico y librerías. Incluso se recurrieron a consultores para implementar un vestuario y armamento adecuado conceptualmente.

«AUNQUE TENEMOS TRES OBJETIVOS POR MISIÓN, TODOS SE CONSIGUEN IGUAL: DISPARANDO»

Este es el primer problema que plantea el juego, de hecho: una frívola obsesión por el detalle —por el realismo y no la verosimilitud ¡en un videojuego!—. Cuando en 1999, las revistas celebraban que disfrutaríamos de quince armas auténticas de la Segunda Guerra Mundial, no sabíamos que licenciar nombres como "Springfield Sniper Rifle" u "OSS Assassination Crossbow" tenía un coste, y que a través de ese precio se financia indirectamente la fabricación de armas reales. Unos derechos de imagen que facilitan y promueven su uso. En cierta medida, podría sospecharse de cierta propaganda de reclutamiento moralmente oscura: categóricas cinemáticas con ese ánimo marcial recordándonos que Estados Unidos son los buenos y si son los malos es por nuestro bien. ▸

Un *cocktail* de protestantismo, deuda histórica y autojustificación constante. Ya saben lo que dicen: un marine no sólo entrega su vida a su patria; entrega a toda su familia.

Mejor volvamos al juego. Tras una grandilocuente intro, Hitler y Churchill incluidos, nos encontramos con el clásico menú-oficina repleto de teléfonos tal y como se vería un centro de operaciones. Somos el virtuoso cadete James Patterson, antiguo alumno de la Universidad de Michigan. Por cierto, éste será el protagonista durante los tres primeros juegos de la serie, contando hasta el 'Allied Assault' de 2015 Games, e incluso el abuelo legítimo del Jim Patterson del 'Medal of Honor' de 2010. Genes de buena familia. En un viejo proyector nos van informando de nuestras misiones y, aunque tenemos tres objetivos por misión, todos se consiguen igual: disparando. Ese convite ambiental a matar y contabilizar bajas, por destruir y arrasar y ser un soldado *tres estrellas* infalible, es quizá la peor lección que se puede aprender: nunca deberíamos honrar la guerra a través de la destrucción.

Aunque si algo granjea a un juego su connotación de obra perenne es su control. 'Medal of Honor' es ágil e intuitivo. Disparo y recarga con los gatillos delanteros, la respuesta del *joystick* derecho para mirilla estilo tanque (X/Y invertido), un menú limpio y sencillo: todo encaja como un guante. El HUD se compone de una brújula con medidor de calor/vida a la izquierda, y el contador de munición más cargador a la derecha. Nada que no hiciera 'Doom' años atrás, pero hecho a la perfección. Aunque las marcas de bala se dibujen incluso en los abetos, cada textura y cada rincón tiene algo que contar.



«CUANTO MÁS RUIDO, MEJOR. CUANTOS MÁS SOLDADOS EN EL FRENTE, MEJOR. COSAS DE HOLLYWOOD»





No se desperdician recursos en la campaña: podemos disfrazarnos con ropa de las tropas enemigas y saludar para infiltrarnos; o liarnos a tiros a lo Rambo. Por ejemplo, en el Castillo de Baviera, convertido en campo de prisioneros, podemos cruzar las pasarelas parapetados o corriendo como alma que lleva el diablo. Ya en los primeros compases del guión Peter Hirschmann imaginó esas escaramuzas donde Patterson se encubre de oficial nazi, penetrando en un hangar de cohetes V2 en la profundidad de los Alpes. Hay zonas exclusivas donde, mostrando los papeles al funcionario correspondiente, podemos cruzar sin peligro. Aunque la tapadera no suele durar mucho.

El juego incluye además el clásico modo *deathmatch* donde desbloquear hasta el velociraptor de 'Jurassic Park', un *head-to-head* para dos jugadores, cooperativo clásico y una versión salvaje de la Patata Caliente a contrarreloj usando una granada de mano. Hablando de granadas, los enemigos están bien entrenados: los perros enemigos —pastores alemanes, claro— pueden cogerlas con la boca y traérnoslas a lo kamikaze, y los soldados batearlas o alejarlas de un puntapié. O, si están inevitablemente cerca, lanzarse para tapar con su cuerpo el radio de explosión y proteger así a sus compañeros. Los soldados se retuercen de dolor, ruedan para apuntar mejor, recogen munición del escenario —incluso se hacen los muertos— y muestran una animación distinta según la extremidad a la que disparamos. Si atacamos con un *bazooka* salen despavoridos, si les volamos el casco empiezan a disparar confusamente en todas direcciones. En esto es sin duda el mejor en su especie.

Me gusta volver a 'Medal of Honor' con cierta frecuencia; es como viajar en el tiempo con mi pequeña PlayStation. Fue uno de los primeros *nuevos shooters* que lo cambiaron todo. De hecho, los veintidós miembros fundadores de Infinity Ward no eran sino antiguos trabajadores de 2015 Inc., el estudio desarrollador de 'Medal of Honor: Allied Assault'. Activision ayudó con la financiación y así comenzó a gestarse la saga rompercords 'Call of Duty'. Con un matiz elemental: en 'Medal of Honor' somos un lobo solitario, el total responsable, como B.J. Blazkowicz en 'Wolfenstein' o el Duke. Una de las claves del éxito de 'Call of Duty' es su clamor popular, su llamada a las armas a través del *online* multijugador. Cuanto más ruido, mejor. Cuantos más soldados en el frente, mejor. Cuanta más sangre derramada, más realismo. Cosas de Hollywood.

Y así seguimos. Media docena de secuelas después parece que, efectivamente, la guerra nunca cambia. Ni las ganas de disparar.



MUTANTS OF THE WORLD UNITED

Nuclear Throne

por Víctor Paredes

El mundo tal y como se conocía ha cambiado de forma radical. La rutina de seguir una vida sencilla ha sido aplastada por la de matar a diario. En las tierras baldías, la única ley que se mantiene con rigor es la de la selva: sólo los más fuertes sobreviven, e incluso muchos de ellos caen. La humanidad se ha extinguido, y su lugar lo ocupan monstruos y seres mutados que se extienden a lo largo de los páramos estériles, tratando de aguantar la dura situación y el violento clima que les azota. Sólo ellos están preparados para resistir, alimentándose de la propia radiación que yace en los restos de una ya olvidada civilización para fortalecerse, y usando la tecnología que ha sobrevivido al paso de los años. Su existencia es una carcajada como respuesta a la muerte que propaga la radioactividad, además de un contraataque por parte de la vida remanente que luchaba con fuerza por subsistir y evolucionar, gracias a una buena dosis de mutaciones producidas por los residuos nucleares y no por la propia evolución. Sólo uno de todos ellos demostrará su valía sobrepasando al resto, y podrá coronarse como el gobernador de las tierras baldías al sentarse en el trono nuclear. ¿Cuál será capaz de alcanzarlo?

Existen muchos factores que permiten considerar a un título como 'Nuclear Throne' más allá de lo común. Por una parte, podría mencionarse la casi infinita rejugabilidad que ofrece la generación aleatoria de los mapas y los elementos que se reparten por éstos, sumada a las *Daily* o *Weekly Runs* que lo hacen algo de lo que es difícil prescindir en un PC. También sería razonable mencionar aspectos como la posibilidad de echar partidas rápidas o largas, e incluso quizás que el largo desarrollo del juego haya sido retransmitido en Twitch de forma regular, una opción bastante interesante para muchos. Y la lista podría seguir… pero, en este número, la temática va ligada a lo bélico.

Es el fragor de la batalla: las balas surgen de todos lados, y los enemigos aparecen a montones. Esto quiere decir que una vez la cosa se ponga seria, y en muchos casos absurda, el propio juego da un pequeño salto ante el concepto del *bullet hell*, brindando al jugador la oportunidad de vivir un auténtico infierno y colapsándolo de emociones a la par que de grandes chutes de adrenalina. De principio a fin, la experiencia es lo más similar a un verdadero campo de batalla, y en muchas ocasiones nada más empezar la partida el pobre mutante se halla en medio de un amasijo de criaturas sin posibilidad de tomar un respiro, pero sí de responder ante la amenaza a base de balazos por doquier.

«There's no way to hide yourself
in this world
Time is running out so be prepared
No peace, destruction all around
Just rage inside our heart»

Cualquiera podría pensar que resulta imposible que una obra con tales características se acerque siquiera un poco a tragarse al jugador y llevarlo hasta este mundo posapocalíptico y salvaje, ni mucho menos aportar ese sentimiento de vivir la guerra desde la facción minorista y en clara desventaja. Pero, una vez más, Vlambeer ha dado con la tecla ▸

correcta, creando una ambientación que ha aprovechado esa balanza inclinada hacia la facción enemiga para transformar a los jugadores, a base de palos, en los perfectos soldados mutantes y candidatos al trono.

Una vez te inicias, serás el último *mierdecilla* de las tierras baldías con delirios de grandeza en alcanzar un trono que se halla infinitamente lejos de tus limitadas posibilidades, y aunque la disposición aleatoria de los elementos esté de tu parte, al final es más importante la habilidad y la correcta toma de decisiones; decisiones que serán tomadas más por intuición que otra cosa, debido a la falta de tiempo. El riesgo está siempre presente, y por ello es normal morir en un abrir y cerrar de ojos, e incluso de forma continua, y a partir de ahí es donde se muestra su aspecto rejugable. La sencillez de empezar desde cero una vez más y subir el listón de forma progresiva hasta superarse, forjando poco a poco a un experto en supervivencia dentro de tierras tan hostiles. Así, a paso lento, es como se va acortando la distancia entre el mutante y el trono (y contenido desbloqueable).

Aunque este redactor (por suerte) nunca ha vivido una guerra o un tiroteo, sí ha catado muchos videojuegos que provienen de distintos géneros –de los que la mayoría se encuentran entre el FPS, la acción o la estrategia, destacando entre abundantes *crossovers*– capaces de aportar la sensación de sentir el sonido de las balas pasando cerca de uno, pero ninguno se asemeja a la jugabilidad tan caótica que se desarrolla durante el transcurso de una partida en este *roguelike-like* con decenas de *likes*. Los elementos distribuidos por el escenario, entre los cuales predomina la cualidad de explosionar con facilidad, más el extenso armamento destructivo del que se puede llegar a disponer con sencillez, consiguen que el entorno acabe hecho trizas, dejando un reguero de destrucción tras el paso de nuestro querido y rabioso mutante. A veces resulta tan inestable, gracias también a las cualidades extraordinarias y sobrenaturales de algunos enemigos o sus armas, que las explosiones se desencadenan en una hecatombe incontrolable que desorienta a un jugador que no debe bajar la guardia pase lo que pase, y que en muchas ocasiones consigue quitarle el pellejo al personaje. Es algo así como una guerra en la que una gran parte de sus integrantes tienen un potencial armamentístico de tanto calibre que son capaces de arrasar todo contra lo que arremeten; y los que no, disparan a saco hasta un punto que nunca se sacian, incluso cuando ya han acabado contigo. Llegados a ese punto, qué menos que reventar todo lo que se pueda para abandonar este mundo rodeado de los cadáveres amontonados de aquéllos que acabaron con tu existencia.

A veces me sorprende cuando encuentro un título de tal magnitud, capaz de crear sensaciones tan reales como éste en particular ha conseguido. Aunque las tierras baldías que se dan forma en la obra distan exageradamente de la realidad, esas experiencias que viven los mutantes que encarnamos en ella son muy cercanas, hasta el punto de que sentimos que ese monigote en el centro de la pantalla somos nosotros: casi llegamos a notar las balas que pasan rozándonos como si nuestra vida estuviera en juego, y que nos hacen retorcernos mientras intentamos esquivarlas por los pelos. Cuando la situación está jodida, la tensión nos invade hasta que somos capaces de cometer errores por la presión,



Al contrario que el género del que toma referencia, el *roguelike*, aquí no existe un sistema de turnos dinámicos o microturnos. Esta vez, la tranquilidad de tomar decisiones sin tener que preocuparse por el tiempo se corta de raíz, al igual que el movimiento del personaje en base a una cuadrícula.

'Nuclear Throne', en sus orígenes conocido como 'Wasteland Kings', es un título que exige ganar mucha experiencia para ir adentrándose en sus entrañas, algo que sólo se puede obtener echando horas.

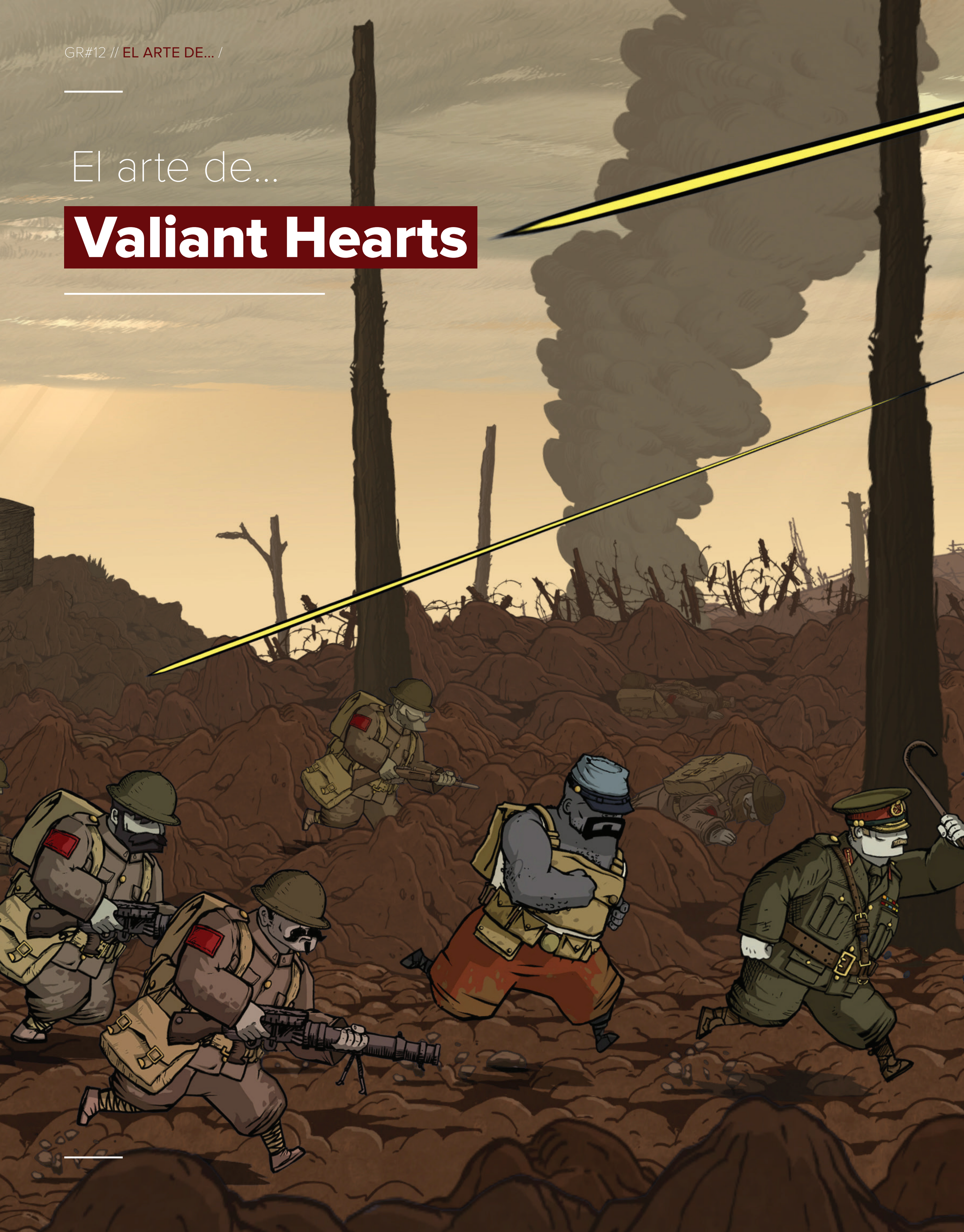
y que luego lamentamos, pero que nunca consigue quitarnos las ganas de volver a intentarlo ni evitan que caigamos bajo el embrujo de esa curva de dificultad que roza la verticalidad. Pero cuando los planes salen bien, puedo imaginar con facilidad el estar protegido por la cobertura de un muro al que los enemigos disparan sin cesar, y tener que abrirme paso antes de quedar acorralado, sin que el pobre mutante pueda gozar de unas cuantas caladas de un buen cigarro antes de tratar de realizar tal hazaña, por si acaso es el último. Cuando lo consigo, llega el momento de jactarme de que mis rivales no contaban con toparse contra algo más que un simple mutante, quizás el próximo rey de estas tierras. Y, sobre todo, es bastante habitual dejarse llevar por el frenesí de la batalla gastando montones y montones de munición para desahogar la rabia de no haber conseguido alcanzar la cima en la partida anterior.

'Nuclear Throne' es un símil de acción sin precedentes, que refleja el calor de una guerra que se inicia una y otra vez cuando se empieza la partida, y así de forma continuada en un bucle infinito que nunca pierde ritmo ni valor. Supone un reto constante que recompensa al jugador con sensaciones increíbles, y es probablemente uno de los pocos juegos que han conseguido recrear con tanto ahínco este aspecto, al que apenas algunos han llegado a acercarse incluso con ambientaciones fuera del *pixel art*, convirtiéndose en un imprescindible para muchos usuarios que buscan jugar a algo duro e intenso sin escatimar en competitividad.



El arte de...

Valiant Hearts







Las repercusiones inherentes a la guerra son —por naturaleza del propio conflicto armado—: dolor, injusticia, melancolía y muerte. No hay relato sobre esta temática que no despierte sentimientos y simpatías hacia aquéllos que sufren los daños colaterales y que, aun negándose a formar parte de la violencia, se ven obligados a participar en la guerra. A través de unos dibujos a mano que aprovechan el romanticismo que brota del cómic, una paleta de tonalidades que tienden hacia el gris y una banda sonora repleta de piezas analógicas surgidas de lo más hondo de la humanidad, 'Valiant Hearts' busca y logra hacernos partícipes de los horrores de la gran guerra, siendo éste su mayor triunfo y reclamo. ●



Cuatro juegos bélicos que se ríen de la guerra

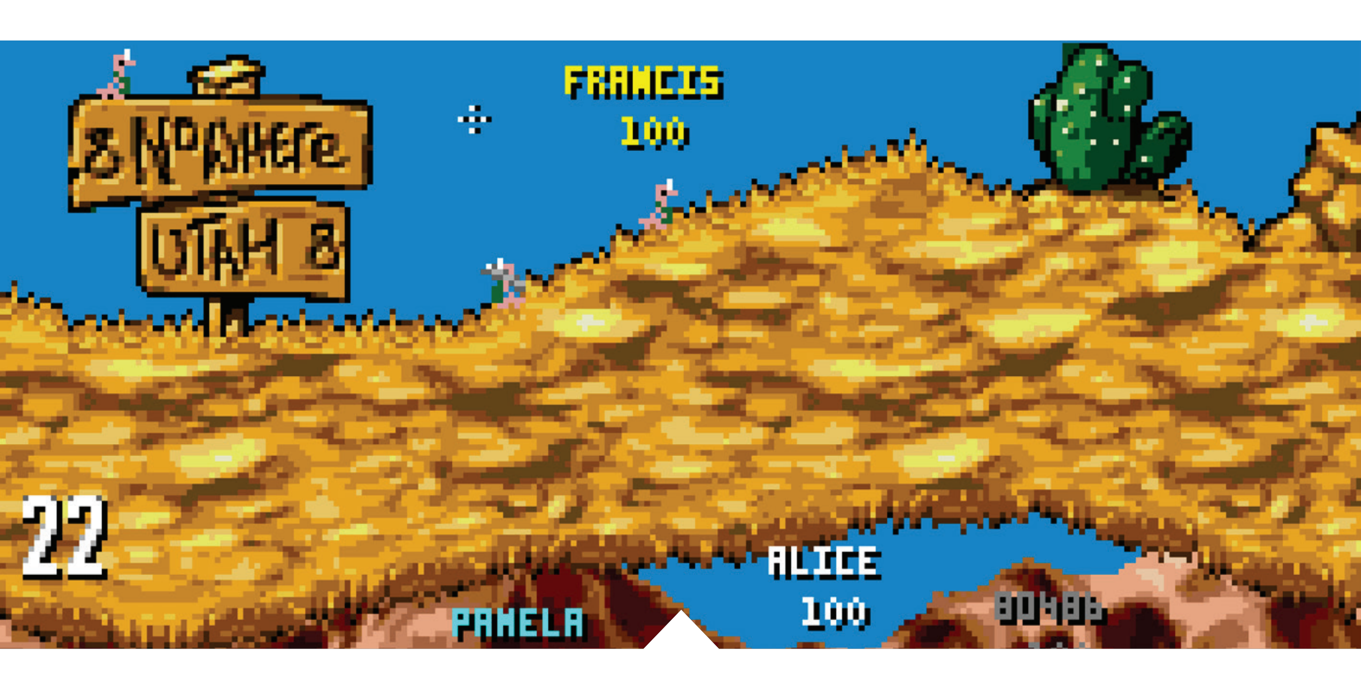
por Elena Flores

Hola. ¿Es el enemigo? Pues que se ponga. Claro, espero... ¡Eh! ¿Qué tal? Sí, se escucha bien. Verás, quería proponerte algo. Vamos a dejarnos de trincheras medio inundadas de agua y angustia: si te quieres esconder, usa el cráter que ha dejado la explosión detonada por tu compañero cuando disparó un misil al aire... y le cayó encima. ¡No, no me río! Esas cosas pasan, errar es de gusanos... quiero decir, de humanos. Si quieres vengarte, me parece bien, pero que sea un sentimiento visceral, despojado de pena. Nada de tonterías lacrimógenas. Carga el arma más mortífera y absurda que encuentres y ven a por mí. ¡Esto es algo serio! La guerra es terreno de héroes, no hay lugar para sentimentalismos.

Hay que ser muy valiente para saber reírse con todo esto. Estamos de acuerdo en eso, ¿no? Perfecto. ¿Mmmm...? No, no veo por qué emplear *jetpacks* debería ser un problema. ¡Desde el aire se dispara mucho mejor! ¿Que parece algo absurdo? ¿Me lo estás diciendo en serio? ¿Y qué hay más estúpido y absurdo que la guerra? A veces el valiente no es el que cruza la línea delimitada por lo políticamente correcto para mostrar la realidad más cruda, sino aquél que sabe reírse de lo que todos tratan con seriedad. Como nosotros estamos haciendo. ¿Ryan? ¿Salvarle? ¡Pues si se muere, le hacemos una lápida personalizada! Más parapetos con los que cubrirse. Podemos, incluso, tomarnos unas cañas a su salud, y echarnos unas risas mientras hablamos de toda esta locura. Como hacen estos cuatro juegos que se toman la guerra a cachondeo.

Worms (1995)

'Worms' es el ejemplo por antonomasia en cuanto a irreverencia y juerga bélica se refiere. Cualquier connotación seria asociada al campo de batalla quedaba totalmente difuminada cuando, al comenzar la partida, asistíamos atónitos a un despliegue militar de gusanos que, a pesar de su fragilidad inherente, eran capaces de extender un temible arsenal que iba desde una simple pistola hasta una ración de misiles bajo pedido. A pesar de su aspecto infantil y rayando lo *cutre*, en 'Worms' es imprescindible plantear una buena estrategia si queremos alzarnos con la victoria: dominar la influencia del viento —enemigo cruel de nuestros proyectiles—, saber guardar cada arma para el momento adecuado y, sobre todo, no volarnos



a nosotros mismos la cabeza son máximas que debemos grabarnos a fuego para ganar.

¿Por qué gusanos? Sus desarrolladores jamás contaron los motivos. Quizá el cachondeo y la ridiculez de las muertes de 'Worms' habrían tomado tintes un poco macabros y crudos en un contexto realista, que se habría plagado de aplastamientos, amputaciones, y desmembramientos por explosiones, entre otras lindezas.

El éxito de la franquicia ha brindado más de veinte entregas asociadas a la saga principal repartidas en todo tipo de plataformas, además de varios *spin-off* de golf, *pinballs* y numerosos títulos que han copiado la idea con descaro. Su evolución a lo largo de estos veinte años les ha llevado a acumular más de sesenta tipos de armas diferentes, a cada cual más surrealista e histriónica: ovejas explosivas, estatuas gigantes de burros, martillos neumáticos, cáscaras de plátano...

A día de hoy, como cualquier buen juego competitivo de cachondeo, 'Worms' es sinónimo de risas histéricas, de rupturas sentimentales y de peleas entre amigos. Los suicidios accidentales, las victorias de chiripa y las situaciones divertidas están aseguradas. Todo un clásico que nunca defrauda. ▸

«COMO CUALQUIER BUEN JUEGO COMPETITIVO DE CACHONDEO, 'WORMS' ES SINÓNIMO DE RISAS HISTÉRICAS, DE RUPTURAS SENTIMENTALES Y DE PELEAS ENTRE AMIGOS»

Metal Slug (1996)

Con un apartado artístico que exprimió el píxel hasta el último *cuadradito*, consumidor voraz de monedas de cinco duros y máximo exponente del *run and gun*, 'Metal Slug' es otro magnífico ejemplo de que tomarse las cosas con humor puede dar lugar a un título maravilloso que nunca envejece. Desde el primer momento en el que empuñamos nuestra arma en la piel de Marco o Tarma, se despeja cualquier duda acerca del tono del juego: prisioneros melenudos que, al rescatarles, nos demuestran su agradecimiento sacando *power-ups* de sus calzoncillos; soldados enemigos cuyo caminar despreocupado a saltitos recuerda irremediablemente a Heidi; o colosales moles mecánicas de diseño surrealista a modo de jefes finales. Además, a pesar de que 'Metal Slug' hace gala de enormes dosis de violencia bélica (explosiones por doquier, proyectiles por todas partes o decenas de muertes por minuto) en ningún momento tenemos la sensación de estar jugando a un título violento.

La cosa fue degenerando —en el mejor de los sentidos— en sucesivas entregas, donde al elenco se unían alienígenas de diferentes especies, momias o zombis que nos transformaban en criaturas homónimas capaces de vomitar un chorro de sangre a modo de ataque. El plantel de personajes controlables aumentó, y 'Metal Slug' se consolidó rápidamente como una referencia *arcade* y un imprescindible en cualquier *juegoteca* orientada al cooperativo.

Por supuesto, debido a su éxito, la saga ha pasado por diferentes plataformas a lo largo de todos estos años, en forma de secuelas y recopilatorios. Siempre fiel a su estética y a sus mecánicas, 'Metal Slug' es una apuesta segura para tomarse el campo de batalla con humor y locura.

Marranos en guerra (2000)

Infogrames, probablemente motivada por el éxito de la saga 'Worms', se aventuró a intentar darle una vuelta de tuerca a la mecánica asentada por los famosos gusanos y trasladó el cachondeo bélico al 3D. No obstante, no sería justo decir que 'Marranos en guerra' es un simple *port dimensional*, ya que a pesar de que el espíritu es el mismo —turnos de tiempo limitado que finalizan al ejecutar una acción, un campo de batalla y mucha guasa— el contenido del juego difiere en numerosos apartados.

De entrada, 'Marranos en guerra' apostó fuertemente por el modo para un jugador, definiendo una campaña que consistía en conquistar todas las regiones de un mapa de forma porcina superando cinco misiones en cada una de ellas. Para ello, debíamos elegir un batallón de cerdos que satirizaba, sin pudor alguno, las naciones de Reino Unido, Alemania, Francia, Rusia, Estados Unidos y Japón. Cada cerdo pertenecía a una clase —que definía sus habilidades en el campo de batalla y las armas que podía usar— y, conforme superábamos los diferentes niveles, podíamos ascender a los miembros de nuestro equipo para que mejorasen sus características y su arsenal. A pesar de que la idea resulta atractiva, el planteamiento de las misiones se truncaba conforme avanzaba la campaña, que terminaba volviéndose tediosa y absurdamente complicada en algunos puntos. ¿Lo peor? Si queríamos acceder al arsenal completo de cada clase en el multijugador, debíamos desbloquearlo primero jugando solos.

Lo mejor era disfrutar de su modo competitivo con hasta tres amigos y, sobre todo, echarse unas risas con los comentarios mordaces de los cerdos que acudían a los clichés más típicos de los países por los que luchaban. A pesar de su intento de diferenciación, la sombra de 'Worms' siempre pesó sobre él y recibió una acogida muy dispar en los medios, además del varapalo que supuso para Infogrames cancelar su continuación en pleno desarrollo en el año 2009.

ICBM (2015)

Corre el año 1983. 1 de noviembre. Los Estados Unidos de América y la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas están enzarzadas en una disputa por la supremacía del poder atómico. Ambas fuerzas se encuentran en precario equilibrio, pero a pesar de ello, no se ha dado la orden de comenzar una Guerra Mundial termonuclear... ¿hasta hoy?

Es imposible no sospechar de las intenciones de 'ICBM' nada más ver su casposo vídeo introductorio en forma de *spot* americano propagandístico que cumple a rajatabla todos los clichés esperados. Tras elegir el nivel de dificultad, nos sentamos a los mandos de un panel de control que emula la estética de los simuladores bélicos de los 90, y una vez familiarizados con todos los elementos, gracias a una sencilla mecánica *point-and-click*, esperamos en tensión a la fatídica orden que lance el primer misil del conflicto mientras tamborileamos con los dedos en la mesa, con fingida despreocupación. El tiempo que marca nuestro reloj digital va pasando, las pantallas muestran la información actualizada... y por fin acaba el primer día sin incidentes. Primer nivel superado. Una fanfarria patriótica nos da la enhorabuena y seleccionamos el nivel de dificultad al que nos queremos enfrentar el segundo día de conflicto... y hasta aquí se puede leer.

'ICBM' es una sátira que a algunos les puede parecer una tomadura de pelo y a otros una oda brillante a la incoherencia inherente a la guerra: el destino de la humanidad depende de pulsar un botón que desencadenaría una hecatombe nuclear que acabaría borrando toda la vida del planeta, dando como resultado la muerte de todos los bandos y la victoria de la estupidez. El título es pura ironía sin tapujos, desde las explosiones que acompañan a la interfaz *yankee* del juego, continuando con las descripciones de los elementos de nuestro lugar de trabajo, hasta llegar a felicitación final que conseguimos si logramos superar todos sus niveles; una ardua tarea que quizá no todos los jugadores serán capaces de completar.



El ciclo sin fin

por Pedro J. Martínez

▶ ILUSTRACIÓN: KAREN NOVELO

***«SALE DE LA GUERRA, PAZ;
DE LA PAZ, ABUNDANCIA;
DE LA ABUNDANCIA, OCIO;
DEL OCIO, VICIO;
DEL VICIO, GUERRA».***

DICHO POPULAR

De la guerra, paz. Y siempre la paz de los vencedores. El germen de la guerra venidera muy a menudo aparece en los primeros compases de la paz de posguerra. Un enemigo que se rinde sigue siendo un enemigo, y los refugios de 'Fallout' o los yermos de 'Wasteland' no parecen los mejores escenarios para que florezca la concordia entre los hombres. La paz llega cuando los que van a perder se quedan sin fuerzas y los que van a ganar comienzan a gestionar la miseria. Abatidos, nos preguntamos qué pasa en los juegos cuando el héroe vence al tirano dominante. ¿Cuál es el papel de Link una vez derrota a Ganon? ¿Y el de la resistencia de Hillys, el sargento Blazkowicz o los príncipes Lolo y Lala tras imponerse al *malvado rey*? La respuesta es clara: dejan de ser trascendentales. Una sociedad destruida no necesita guerreros legendarios ni soldados, sólo necesita poder imaginar un futuro. Cualquier otra aspiración queda sepultada bajo los escombros: cuando la vida pierde su valor intrínseco, es suficiente con despertarse un día sin temblar de miedo.

De la paz, abundancia. Cuando la vida ya no corre peligro, entonces ansiamos la prosperidad. La lucha por los recursos, siempre insuficientes, determina un nuevo orden, nuevas clases sociales. La guerra queda atrás, pero su huella persiste en todas las conversaciones y en todos los ámbitos sociales y económicos. Aquel tendero avaro y sin escrúpulos que vendía yelmos y armaduras a precio de oro al héroe que luchaba por salvar el mundo es ahora un mezquino cacique que controla el comercio de la capital. Dejan de caer las bombas y nos creemos inmortales: el miedo a otra guerra dura menos de una generación, lo que tarda en penetrar el *bienes-* ▶


W


Fotografía: Régine Debatty

tar entre las capas más profundas de la sociedad, y enseguida esas clases sociales se erigen como bandos rivales. No con balas ni trincheras, sino con dinero. Posiblemente, por su sencillez, Wario sea uno de los personajes que mejor refleja el bajo instinto de la avaricia. Nunca tenemos suficiente, ni hay un objetivo mayor que lo justifique. Los tiempos de guerra eran más sencillos: uno sabía lo que tenía que hacer, y lo hacía. «Libera al jefe DARPA». «Infíltrate en la Hermandad de Nod y encuentra a Kane». Unos eran los buenos y otros los malos. Cuando la guerra termina, todos acaban envueltos en una indescifrable capa grisácea.

De la abundancia, ocio. Llegan los buenos tiempos. Cada día sale el sol y la sociedad se pone en marcha. Se activan las fábricas, los transportes, las luces, la publicidad y todas las formas de estimulación de los sentidos. Una etapa que parece estacionaria, el *súmmum* de la civilización. El héroe deja paso al superhéroe del cómic. Otrora eficaz soldado, ahora se erige como guardián misterioso: el ídolo enmascarado que vela por el inofensivo ciudadano y que desbarata los planes de pequeños grupos de malhechores. Buscamos un Phoenix Wright que nos defienda, y queremos ser como Billy o Jimmy y patear los culos de aquéllos que nos molestan, rescatar a nuestra novia de rasgos acordes a los cánones de belleza contemporáneos y estar en casa a tiempo para la cena. Buscamos experiencias en la ficción porque nuestra vida se vuelve aburrida, monótona y cómoda. Nos hacemos mayores y envejecemos, se nos considera una nueva Generación X: «no lucharon por nada y lo tienen todo». Simulamos batallas con palos y piedras y jugamos en línea a videojuegos de guerra porque es divertido. La adrenalina se convierte en moneda de nuevo cuño, porque alimenta la sensación de estar vivo. Ya nadie se acuerda de lo que significa sobrevivir.

Del ocio, vicio. Y es tan sencillo como dar un paso hacia delante. La franja que delimita uno y otro espacio es demasiado pequeña, demasiado subjetiva. Lo que está bien y lo que está mal se ha difuminado por completo. La ética es sólo una aburrida materia escolar o una politizada arma arrojadiza. A un simple vistazo, cualquiera es un



Postal Dude en potencia, cualquier gobernante parece extraído directamente de la serie 'Tropico'. Las causas por las que sublevarse crecen como la espuma, cada día una nueva injusticia, un nuevo abuso ante una población aletargada. Como con Larry Laffer, el hedonismo se apodera de nuestra escala de valores, y cuando no es el fornicio, es el poder, o el dinero. Cuando nos damos cuenta de que somos presos del sistema ya es demasiado tarde para escapar: el capitalismo es demasiado adictivo, y la pereza el favorito de los pecados. Nos preocupa muy poco lo que pase al vecino. Las desgracias, cuanto más lejanas, más intrascendentes. Sálvese quien pueda.

Del vicio, guerra. Las fauces se cierran; es imposible escapar. El momento para reaccionar ya ha pasado, ahora es el tiempo de los lamentos y los reproches. Poco después será el de matar para que no nos maten. Da igual si el detonante es un acto de justicia o de maldad, o incluso un infeliz accidente. «*War never changes*». Trágicamente descubrimos que aquello a lo que habíamos estado jugando no se parece una mierda a este infierno. Uno no recupera vitalidad esperando unos segundos detrás de una protección, ni dispone de un mapa en tiempo real que nos avise cuando alguien nos va a disparar por la espalda. Pero una vez que nos posicionamos, todo se vuelve más fácil. Tomar partido es lo más duro, pero es el último paso. Las consignas de la antigua guerra vuelven descontextualizadas y con el doble de fuerza. Identificamos la guerra con el conflicto armado, pero los campos de batalla y los muertos que dejamos atrás son sólo la última consecuencia, el devastador tsunami que se manifiesta al final del ciclo sin fin, evidenciando el fracaso de una sociedad. La guerra, en definitiva, es sólo el reflejo de la incapacidad humana para coexistir.


GAMEREPORT
NINTENDO
GAMEREPORT
VIEJOS AMIGOS
NUEVOS RECUERDOS

